# PC GURU

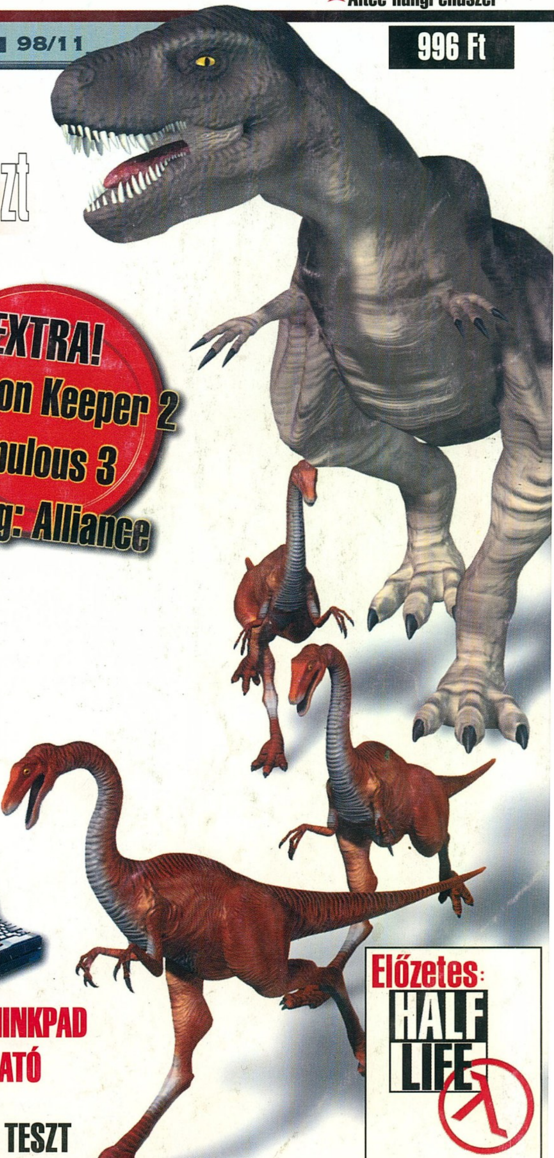
Puzzle nyereményjáték második forduló

Játssz és nyerj!

- Voodoo 2
- Playstation
- Altec hangrendszer

SZÓRAKOZTATÓ INFOMATIKAI MAGAZIN ■ 98/11

996 Ft



## SETTLERS III - beta teszt

## DUNE 2000

## URBAN ASSAULT

EXTRA!
Dungeon Keeper 2
Populous 3
X-Wing: Alliance

RETURN TO KRONDOR
STARCRAFT: BROOD WARS
SHADOW COMPANY
FIGHTER LEGENDS
TRESPASSER
MYTH 2
MOTO RACER 2
MAGIC AND MAYHEM
SWAT 2

IBM THINKPAD BEMUTATÓ

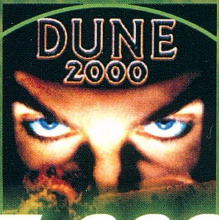
Előzetes: HALF LIFE

HERCULES SAVAGE TESZT

# VIRTUAL WORLD

***Ha valamelyik üzletünkben november 31-ig DUNE 2000-t vásárolsz, akkor egy 6.000 Ft értékû Virtual World Tagsági Kártyát kapsz ajándékba, amellyel minden további CD-ROM árából 10% kedvezmény illet meg.***

## AKCIÓ!




**7.880.-**

**11.880+6.000=17.880**
**helyett 7.880**

**Átrium Mozi**
1024 Bp Margit krt.. 55
tel.:316-0186

**Újlaki Üzletház**
1036 Bp Bécsi út 34-36
tel.:250-5200/122

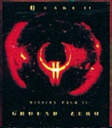
**Újpesti Centrum**
1041 Bp. István út 10
tel.:369-5155/61

**Alfa CD Center**
1148 Bp. Örs Vezér tere
tel.:222-2350

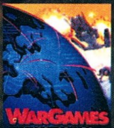
**Mammut Üzletház**
1022 Bp Lövõház u 8 IIem
tel.:345-8141

NEED FOR SPEED III
**9.880**

TEAM APACHE
**9.880**


GROUND ZERO
HÍVJ !

MORTAL KOMBAT 4
**11.880**



WARGAMES
**9.880**

MIGHT & MAGIC VI
**6.880**

DEATHTRAP DUNGEON
**9.880**

| | |
|---|---|
| AH-64D Longbow | 3880 |
| Archimedean Dynasty 3DFX | 3880 |
| Armor Command | 9880 |
| Armored Fist 2 | 4880 |
| Balance of Power | 2880 |
| Battlezone | 8880 |
| Blade Runner | 5880 |
| Blaster | 2880 |
| Bicycle Classic | 1480 |
| Carmageddon | 5880 |
| Commandos | 9880 |
| C&C Sole Survivor | 9880 |
| Conflict: Freespace | 9880 |
| Croc | 9880 |
| Dark Earth | 5880 |
| Dark Omen + Deadlock | 9880 |
| Deadly Games | 4880 |
| Deathtrap Dungeon | 9880 |
| Dementia | 2880 |
| Diablo - Hellfire | 6880 |
| Dominion | 9880 |
| DUNE 2000 | 9880 |
| Dungeon Keeper | 5880 |
| F/A-18 Korea | 6880 |
| F1 Racing (Ubisoft) | 9880 |
| F-15 Jane's | 5880 |
| F22 AD Fighter | 7880 |
| Fallout | 7880 |
| Final Fantasy | 9880 |
| Fifa Soccer 98 | 8880 |
| Fighting Force | 6880 |
| Flight Simulator '98 | 12880 |
| Forma 1 GP 2 | 5880 |
| Forsaken | 4880 |
| Grand Theft Auto | 9880 |
| Heart of Darkness | 9880 |
| Heavy Gear | 9880 |
| Hexplore | 9880 |
| I-War | 9880 |
| Incoming | 11880 |
| International Rally C. | 1990 |
| Jazz JackRabbit 2 | 5880 |
| JK Mysteries of the Sith | 2880 |
| Longbow 2 | 9880 |
| Lula - The Sexy Empire | 9880 |
| M1 Tank Platoon 2 | 9880 |
| MAX 2 I' Mechanized Assault | 9880 |
| Mechcommander | 11880 |
| Micro Machines 3 | 9880 |
| Might & Magic 6 | 6990 |
| Monkey Island 3 | 9880 |
| Monthy Python -Meaning of Life | 9880 |
| Moto Racer | 9880 |
| Motorhead | 9880 |
| Myth: The Fallen Lords | 6880 |
| Need for Speed 3 | 9880 |
| NBA Live '98 | 9880 |
| NHL Hockey '98 | 5880 |
| Quake | 4880 |
| Quake - Deathmatch Maker | 1880 |
| Quake 2 | 8880 |
| Quake 2: The Reckoning | 8880 |
| Rally Bajnokság | 1990 |
| Rayman Designer | 3880 |
| Rebellion | 9880 |
| Red Alert - Domination Pack | 14880 |

VIRTUAL WORLD
Mammut Üzletház
1022 Bp. Lövőház u 8 II.em
tel.: 345-8141
Átrium Mozi
1024 Bp. Margit körút 55
tel.: 316-0186
Alfa CD Center
1148 Bp. Örs Vezér tere
tel.: 222-2350
Újlaki Üzletház
1036 Bp. Bécsi út 34-36
tel.: 250-5200/122
Újpesti Centrum
1041 Bp. István u 10
tel.:369-5155/61
SONY PLAYSTATION
Final Fantasy VII 13.880
Colin McRae Rally 13.880
Micro Machines 3 11.880
World Cup 98 10.880
Mortal Kombat Mythologies 13.880
G-Police 13.880
Pandemonium 2 8.880
Time Crisis 13.880
CD-ROM
Angol-Magyar hangosszótár 7.990
KRESZ Oktató 7.990
6 nyelvű szótár 3.990
Budapesti Állatkert 7.990
A Jövő Titkai 7.990
Hupikék Törpikék Teletranszporttörp 6.990
Tanuljunk a Törpökkel 7.990
Matematika 6.990
Révai nagy lexikona 12.500
Tolnai világtörténelem 9.990
3D Kert-tervező 4.990
3D lakástervező 4.990
New Beat 6.990
NASA története 7.990
Magyar betűkészlet 5.990
homepage:
www.virtual.hu

PC GURU

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.

A PC GURU postacíme:
1399 Budapest, Pf.701/765
E-mail: guru@mail.datanet.hu web: gamez.pganet.com

Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Terjesztési munkatárs: Kovácsné R.Beatrix
PR manager: Mocsáry József
Médiamanager: Szakács Gábor
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Szerkesztő: Harangozó Csongor
Munkatárs: Környei Krisztián
Titkárság: Tóth Dominika

Laptervezés és layout:
FUTURA EXTRAVAGANZA
(06)20-9-811-693

Megjelenik havonta
Ára: 996 Ft.

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HELP-HELIR-nél (1900 Budapest, Lehel u.10/A) közvetlenül vagy átutalással a HELP-HELIR Postabank Rt.: 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó postacímén.

Előfizetési díjak:
CD nélküli PC GURU (csak a szerkesztőség címén)
1/2 évre: 2480 Ft.
1 évre: 4960 Ft.

PC GURU CD-vel:
1/4 évre: 2250 Ft
1/2 évre: 4500 Ft
1 évre: 9000 Ft
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint a számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe:
Budapest, VIII., József krt. 59-61. II. em. 8.
Tel.: (061) 317-8109

Office telephone and fax number:
(00-36-1) 317-8109

Terjeszti a HIRKER Rt., NHRT, Kiadói lapterjesztő Kft.
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Szikra Lapnyomda Rt.
1131 Budapest, Visegrádi u.116.
Lendvai Lászlóné vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, megjelentetése hagyományos, illetve elektronikus médiákban csak a kiadó engedélyével lehetséges.
A szerkesztőség az újságban megjelent hírdetések tartalmáért nem vállal felelősséget.

A PC GURU CD-jén található programokért semmilyen felelősséget nem vállal a kiadó. A leadás pillanatában aktuális, általunk használt vírus keresőkkel a CD ellenőrizve lett. A CD-n található shareware programok csak a hozzájuk csatolt regisztrációs ideig használhatók szabadon, ezek után regisztráltatni kell a készítőkkel. A kiadó ezekért semmiféle anyagi ellenszolgáltatást nem kér, pusztán a CD elkészítésének és sokszorosításának költségeit számolja fel.

(c) 1998 ÚJ GURU Kft.
MINDEN JOG FENNTARTVA!

# INTRO_

START !

Sziasztok!

Ha tudtuk volna, hogy mire készülünk és mit fogunk elkövetni, akkor valószínűleg az előző szám tele lett volna a beharangozó előzetesekkel a design váltással kapcsolatban. Kicsit nekünk is gyorsan jött, sőt mi több, ilyen hamar még sohasem sikerült teljesen új kinézetet alkotni a PC GURU-nak. Persze ez most már nem csak a mi érdemünk, hiszen 2 szakavatott ember sáfárkodik ezentúl az extrákkal és ötletekkel, sokkal átgondoltabb és természetesen sokrétűbb ötletekkel és kivitelezéssel találkozhattok a lap oldalain. Valamennyire próbaszám a mostani újság, hiszen sok ötlet és elem csak próbaképpen került bele, de vannak olyan megoldásra váró újdonságok, melyek csak az elkövetkezendő számokban materializálódnak. Az alapkoncepciót, az olvashatóságot és az áttekinthetőséget megpróbáltuk még jobban javítani, szerintünk sikerült. Reméljük tetszeni fog az új design, építő és bíráló javaslataitokat természetesen továbbra is szívesen fogadjuk.

A változások sajnos nem csak a kinézetet érintették, nekünk is igazodnunk kellett ismét az inflációhoz és a nyomdai árak változásához. A CD-s lap, mint bizonyára észrevettétek ezentúl 996 Ft-ba kerül, mely nem nagyon különbözik árban a többi hasonló kiadványtól. Az idén előfizetők még a régi áron juthatnak hozzá a CD-s PC GURU-hoz, mindenféle extra ajánlattal kísérve. Ez a kedvezmény sajnos nem vonatkozik a CD nélküli PC GURU előfizetőkre, a sima újság árával párhuzamosan (396-ról 496-ra) az előfizetés is megdrágult. A sima újsághoz eddig ajándékképpen mellékelt floppy lemezt nem tudjuk ezután biztosítani előfizetőinknek, a floppy ára lassan de biztosan megközelíti a CD árát, ahogy szorul ki a piacról a mágneslemez.

Ismét új rovatokkal találkozhattok a CD-n ebben a hónapban is, hiszen zene (tracker) rovat és pascal programozás várja a tanulni és alkotni vágyókat. A következő számban pedig indul a Linux rovat és a zene rovat (AUDIO), mely utóbbival kapcsolatos dolgokkal a lapban is találkozhattok majd.

ISMÉT MEGKÉRÜNK MINDENKIT, HOGY A CD-N LÉVŐ VÍRUSIRTÓK KÖZÜL SAJÁT BIZTONSÁGA ÉRDEKÉBEN LEGALÁBB EGY PROGRAMOT FUTTASSON LE.

Jó szórakozást kívánunk a mostani PC GURU-hoz is, lesz mit olvasgatni, hiszen itt a Settlers 3 beta tesz és persze az ECTS jóvoltából egy sor érdekesnél érdekesebb bemutató.

GURU Team

## A HÓNAP JÁTÉKA

### SETTLERS 3

Kissé talán meglepődhettek, hogy egy béta teszt nyomán máris a hónap játékának kiálltjuk ki a Settlers 3-at, de el kell ismernetek, hogy ebben a hónapban nincs jobb. Ugyanis nem igazolódtak be a félelmeim, a harmadik rész fel tudott nőni nevéhez és október végére nem csupán egy deluxe, 3D Settlers-nek örvendezhetünk.

Fantasztikus, ugyanakkor értelmes, sőt hasznos újdonságok várnak, itt csak néhányat említek, a többit majd olvassátok el a cikkben.
Nagyon jó ötletnek tartom, hogy nem kell az utak lefektetésével, mi több szakaszra osztásával foglalkozni, mert ahogy az emberek rendszeresen bóklásznak az egyes épületek között, szép lassan kitapossák maguknak a legoptimálisabb útvonalakat. A játék menetét leginkább érintő, és kifejezetten pozitívnak mondható változás, hogy van lehetőség a katonák irányítására. Nem hiszem, hogy ennek jelentőségét kéne hangsúlyoznom, elég ha felidézem bennetek azokat a pillanatokat, amikor izgatottan, ámde tehetetlenül lestétek, mi lesz katonáitok sorsa és a kulcsfontosságú ostromok kimenetele, ami nem feltétlenül függött az emberek lelkesedésétől és képzettségétől. Na, ez most már másképpen lesz! A többit a cikkben, de mindez csupán bemelegítő info, ne aggódjatok, ha megjön a teljes verzió, kitérek rá még részletesebben.

*Lily*

# News/Hirek


6 Asghan
6 Biosys
7 M&MVII: For Blood and Honour
7 Gabriel Knight 3
8 Prince of Persia 3D
8 OMIKRON: The Nomad Soul
9 Dragonflight
9 Team Fortress II
10 Mordor II
10 Monkey Hero
11 Blackstone Chronicles


# Bemutatók


12 Myth 2 - Soulblighter
14 Populous: The Beginning
17 Test Drive 5
18 Dungeon Keeper 2
22 Moto Racer 2
24 Return to Krondor
26 Shadow Company
28 X-Wing Alliance
30 Starcraft: Brood Wars
32 Trespasser
34 Half Life
37 North vs. South
38 WWII Fighters
40 Magic and Mayhem

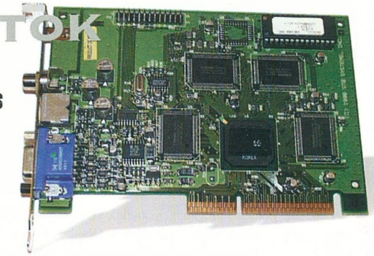

# Játékleírás


42 Dune 2000
46 Settlers III (béta teszt)
54 Incubation: The Wilderness Mission
58 Deer Hunter
60 Urban Assault
62 SWAT 2
68 Reah - Face the Unknow


# Tallózó

76 IBM Thinkpad
77 Diamond Viper V550
78 Quake és leszármazottai
80 Gyűrűk Ura
84 Wizardry 6 leírás (2. rész)
87 Játék hálózaton (2.rész)
90 Diamond Sonic Impact S90
98 Net
100 Mit kezelnek a 3D-s programok
102 Holdfényexpressz
103 Easy 3D lexikon
104 Celeron 333MHz
105 PII 330MHz
108 Hercules Terminator EAST
112 Fusion v1.2


# Rovatok




83 Utility
90 Hardware News
94 Grab
96 Shareware
106 Hardver fórum
110 Levrov
113 Külvilág
114 Cheat

## ASGHAN

Ez a program nagyon szép emlékeket idézett fel bennem. Több mint tíz éve már, hogy két francia testvér, Louis-Marie és Andre Rocques megalapította a Silmarils céget. Munkájuk nyomán olyan programok láttak napvilágot, mint a Transarctica, a Deus, és a felejthetetlen Ishar sorozat. Már azt hittem, ez a kreatív team eltűnt valahol az élet forgatagában, de szerencsére nem. A Silmarils új fantasy játékot álmodott, úgy, ahogy csak ők tudják...

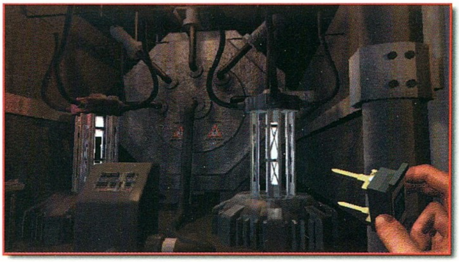
Sajnos a program nem RPG, hanem a most oly divatos action/adventure keverék, melyben Asghan herceg számtalan veszélyen át megküzd elveszett királyságáért, hogy visszaszerezze és megszilárdítsa hatalmát. A 1st és 3rd

person nézettel dolgozó program gyönyörű, középkori környezetet tár elénk, több mint harminc helyszínnel. A csodálatos tájakból árad az a plusz kisugárzás, amit még nem sokan tudtak megadni a játékosoknak. Kalandjaid őszi erdőn, elfek királyságán, vulkánon, havas fennsíkokon, víz alatti birodalmakon és ismeretlen tájakon át vezetnek, melyekben többek között királyokkal, sárkányokkal, mágusokkal, szellemekkel, démonokkal,

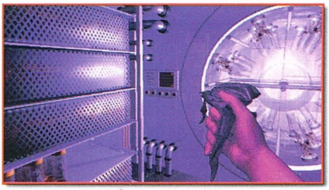
amazonokkal, sőt tigrisemberekkel is találkozhatsz.

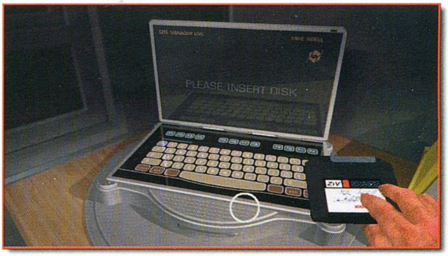
Az Asghant már októberre ígéték, s csak remélni merem, hogy mire e sorok megjelennek, én már a Syth szigetén leszek.

## BIOSYS



A Take 2 elvileg napokon belül napokon belül megjelenő programja lesz az első bioszféra szimulátor, mely kalandjáték elemeket is sző a játékmenetbe. Ez így elég furán hangzik, és valószínűleg különös élmény is lesz ilyen formában végigküzdeni magad a dzsungel, a szavanna, az óceán és az evolúció biómáin. A történet szerint Allan Russel biomérnök egy probléma megoldásán dolgozik, mégpedig azon, hogy olyan létformát hozzon létre, mely a széndioxidot oxygénné alakítja. Egyszercsak azonban történik valami...



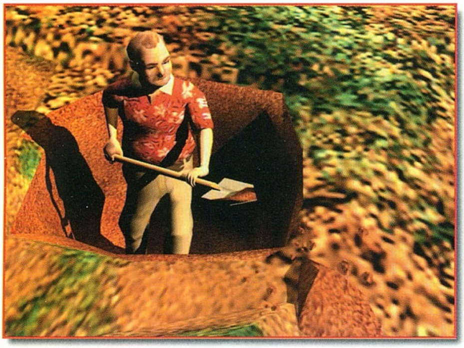



⅄ Különleges meglepetés érkezik hamarosan a Lords of Magic rajongóinak meglehetősen népes táborába. A csodálatos 3D világ ismét megelevenedik, számos újítással és egy editorral. A Legends of Urak-ban a szörnyek terén szám szerint tizenhat plusz faj támadásaira kell felkészülni; kentaur, ork, zombi, hidra, sőt sárkány is lesz. Kicsit furcsa, hogy a játékban megelevenedik a teljes Arthur mondakör, s nem marad ki természetesen Sir Lancelot sem, aki a hírek szerint „super monster"-ként jelenik meg. Hát, ez nem semmi, erre kíváncsi leszek!

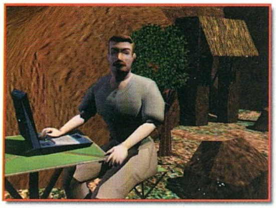
⅄ A Battle.net amúgy is méretes forgalmát valószínűleg a végletekig fokozza majd a Warcraft II. Platinum megjelenése. Orkok és emberek véget nem érő csatáinak színtere nyílik meg a Blizzard szerverén, ahol az egyes játékokban legfeljebb nyolcan mérhetik össze erejüket. Készüljetek, bár még nagyon időben vagytok, hiszen a program csak jövő év elejére

FRISS!

## GABRIEL KNIGHT 3



Mostanában a mesteri hármasok időszakát éljük, szinte ki sem látszunk ebből a mitikus számból. Érdekes. A Gabriel Knight alkotói sem pihentek az elmúlt időszakban, és készül a kalandozók álma, a Blood of the Sacred, Blood of the Damned alcímen futó harmadik rész. A legnagyobb újdonság, hogy az eddig videó megjelenítési technikával dolgozó program most új, real-time 3D engine-t kap. A történetet most is a mester, Jane Jensen írta, s a kalandok egy apró francia faluban kezdődnek, melynek neve Rennes-le-Château. Gabriel ugyan pihenni érkezik az idilli környezetbe, de hamarosan magukkal sodorják az események. A történetben elveszett kincsek után



kutathatsz, megismerkedhetsz a vámpírok különös társadalmával, sőt felbukkan a Szent Grál is. Misztikum, borzongás, ezúttal kiemelkedően igényes, 3D környezetben.

## M&MVII: FOR BLOOD AND HONOUR

Enroth világának története még korántsem zárult le a Might & Magic VI-ben, s bár a Heroes of Might &

Magic III-ben nyomon követhetjük az eseményeket, mégis mindannyian várjuk az rpg folytatását. Akik az engine miatt panaszkodtak a Mandate of Heaven-re, azok most örvendezhetnek, ugyanis a For Blood and Honor D3D támogatással jelenik már meg. A történetben ezúttal az elfek és a törpök közti

háború közepébe csöppenünk bele. A 3DO gondolt a kezdőkre is, ezért először egy szigeten kell négy különleges tárgyat felkutatni ahhoz, hogy elindulhass a valódi megpróbáltatások felé. Ezalatt

mindenki megismeri a játék rendszerét és finom részleteit... Az előző rész sikeréről csak annyit, hogy a project vezetőjének elmondása szerint több mint négyezer e-mail érkezett a megszállott játékosoktól, hogy milyen változtatásokat szeretnének látni a következő részben. Részben ennek köszönhető, hogy új karakteroszályok jelennek meg (thief, ranger, ninja). A szintek terén is lesz újdonság, mégpedig az, hogy a mesteri fokozat fölé is lehet lépni, grandmaster-ként. A játékmeneten belül megerősítik a körökre osztott verziót, mert a többség erre tart igényt. Ennek megfelelően úgy hallottam lehetőség lesz végre a karakterek pozícióját meghatározni. Igen! Éljen! Hurrá! Sajnos még nem tudunk játékképeket mutatni, de az introból már van néhány ígéretes kocka. A megjelenés jövő tavasz-nyár, de már tervezik a nyolcadik, sőt a kilencedik részt is. Ez utóbbiba végre már a multiplayer elemet is beépítik, talán.

---

várható. Addig is, akinek még nincs, lehet a karácsonyfa alá megrendelni egy modemet.

⅄ Ha már Battle.net, akkor Diablo. Végre tényleg megjelent az 1.07 patch, melyben ismét sikerült számos, főleg multiplayer játékokban feltűnő bugot likvidálni. Úgy tűnik, végre valóban jelentést hordoz a szó „fastest attack".

⅄ Számomra elég hihetetlen adat, de ettől függetlenül igaz, hogy a Dogz and Catz eladott példányszáma átlépte a kétmilliót.

⅄ A leadás pillanatában november ötödikére ígérik az Age of Empires kiegészítőjének, a Rise of Rome-nak megjelenését. Gondolom, emlékeztek még, az Ensemble Studios programja volt az, mely teljesen sajátos, egyedi módon ötvözte a Civilization és a real-time stratégiák (pl. Warcraft) hagyományait, méghozzá osztatlan sikerrel. Az idő pora azonban, valljuk be, sokak polcain belepte az AoE dobozát. Az ok egyszerű, azóta érkezett jobb, ha nem is szebb. A

## OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Egy párhuzamos dimenzió, Phaenon világa adja az otthont annak a kristályvárosnak, melyben a gonosz ezeréves szelleme, Astaroth a lelkeket gyűjti. A nemes cél mi lehetne más ebben az akció/kaland játékban, mint a Démonok Hercegének elpusztítása. Nincs ebben semmi különös, ám az egész programból árad valami meghatározhatatlan egyediség, ami felkeltette az érdeklődésemet. Maga a világ az, ami figyelemre méltó.

Grafikai szinten, mint látjátok maximálisan 3D támogatású az egész, a szokásos reklámszöveget most nem fogom elsorolni, hiszen lesz itt minden, amit csak a látványból ki lehet hozni. Ezt a páratlanul egyedi stílusú programot a Quantic Dream fejleszti, megjelenése 1999. első negyedévében remélhető.

## PRINCE OF PERSIA 3D

Azt hiszem, hogy a Prince of Persiat nem kell bemutatnom senkinek. Ez az a program, amivel csaknem mindenki játszott, korosztálytól függetlenül. A siker jegyében készül el 1999. elejére e platform 3D verziója, mely a csodálatos Kelet varázslatos világába repíti a játékosokat. Ez az ügyesség, a problémamegoldás és a harcművészet együttes tesztje lesz. Így a képek alapján elég meggyőzően néz ki a stuff, melyben ötvözik a gyors akció- és a kalandjátékok elemeit. Az Ezeregy éjszaka hangulatát idéző paloták, labirintusok, romok és erődök magukban rejtik a távoli Kelet varázsát.

A program különlegessége a multiplayer opció és a 3D kezelés, ami tökéletesen kihasználja az adott gép lehetőségeit, legyen az akár egy Pentium 166-os, vagy egy 450 Mhz-en ketyegő P II-es.

látvány most sem sokban változik, még. Ám az egységek, a népek, az épületek és a program számos más területén is számottevő mennyiségű újdonságnak örvendezhetsz. Az első változás, hogy egyúttal négy új nép történelmi konfliktusait lesz szerencséd átélni. A karthágóiak, a palmyriaiak és a hellén kultúra egyaránt nagy múltra tekint vissza, igaz egyikük sem közelíti meg a hatalmas ókori birodalom, a rómaiak dicsőségét. Mind a négy nép hasonló egységekkel és épületekkel büszkélkedhet, ám a kultúrák között azért néhány egyedi vonás megjelenik. Az új egységekről nem mondanám, hogy nagy hiányokat töltenek be a játékmenetben, viszont ez nem jelenti azt hogy érkezésük felesleges lenne. Itt van például mindjárt a felpáncélozott elefánt. Ezeknek a hatalmas és szívós állatoknak a hp-je már eleve kiemelkedően magas, felvértezve pedig halálos veszedelmet jelenthetnek. Azt hiszem egy elefántcsorda ostromának

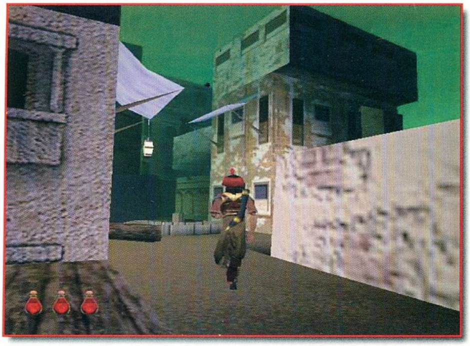
FRISS !

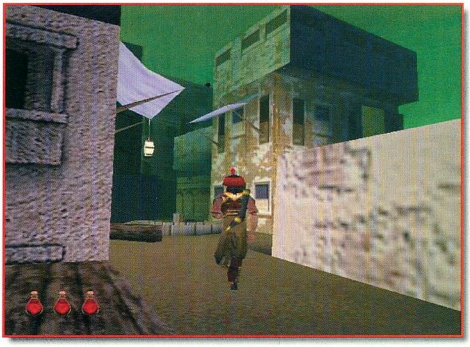
## DRAGONFLIGHT

Nálunk talán kevésbé ismert Anne McCaffrey neve, pedig világszerte több, mint harmincmillió példányban keltek el regényei. A Pern krónikája eddig tizennégy kötetet számlál, s ebben a világban játszódik majd Grolier Interactive fantasy szerepjátéka is. A varázslatos történetben emberek és sárkányok kapják a főszerepet. Ennél többet sajnos még nem tudok, de ha megnézitek a képeket, azt hiszem, legalább annyira várjátok majd a jövő év elejére érkező programot, mint én. Talán addig is meg kéne szerezni az első könyvet…

## TEAM FORTRESS II

Nem akarom megzavarni a Half Life közelgő érkezése feletti eufórikus örömötöket, mindössze a rendelkezésemre álló eszközökkel szeretném ezt fokozni. A Team Fortress 2 ugyanis e még meg sem jelent program kiegészítője lesz, húsz újabb térképpel, négy teljes küldetéssorozattal, és persze új fegyverekkel.





támadóerejét senkinek sem kell taglalni, hát mégha tanított és irányított állatokról van szó!

Az új expansion szett talán legszebb egysége a tevén lovagló harcos lesz. A viszonylag olcsó sivatagi alakulatok előnyeit még nem ismerem, de már alig várom, hogy kitapasztaljam, mennyivel érnek többet a hagyományos lovasságnál…

⅄ Ajaj, a Hasbro előretör a piacon, és új programok bejelentésével „örvendeztette" meg a felhasználók táborát. A beharangozott játékok: My little pony, Operation és Candy land. A pónilovacskás csoda, természetesen a kislányoknak készül, méghozzá az ovis korosztálynak. A mágikus Ponyland-ben ki lovacska születik és a szivárványhíd alatt… Jó, rendben, megkíméllek a részletektől és a másik két program részletezésétől, csak tudd, ilyen is van, illetve lesz.

⅄ A 3DO jövő év januárjában megjelenő Requiem: Avenging Angel-je mindent tudó enginet kap,

FRISS !

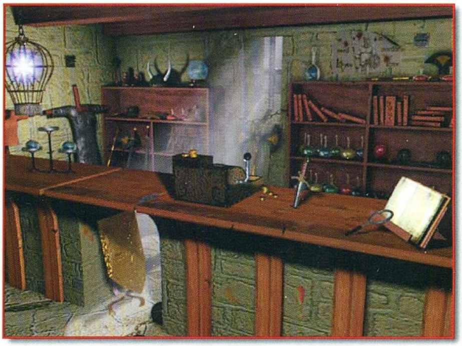
## MONKEY HERO

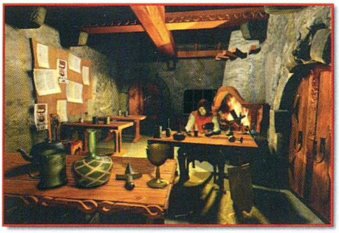
Milyen régen nem adtunk hírt egyszerű mászkálós játékokról, pedig készül az is szép számmal és az ifjabb korosztály körében éppen annyira népszerű, mint régen. A Monkey Hero-ban egy varázs- könyv nyolc fejezetét kell megtalálni, egy csodálatos 3D világban,

melyben csaknem ötvenféle ellenfél leselkedik, tizennégy főszörny kíséretében a játékosok által irányított apró hősre. A kétezerötszáz screent felvonultató program – azt hiszem – nyugodt szívvel nevezhető gigantikusnak. A stílus elég érdekesre sikeredett, a japán animációk manga hagyományokat követő grafikával

keverednek, az összhatás feltétlenül egyedi. A nyolcvanórányi játékidőt kívánó programot a Take 2 Interactive adja ki, november magasságában.

## MORDOR II





Az Interplay, azon belül is a Black Isle Studios műhelyében készül az első olyan RPG, amely sajátos módon ötvözi a Quake mozgásszabadságát és az Ultima Online interaktivitását. Ez a neten játszható csoda hatalmas szervert kap, és folyamatosan fejlesztik majd, mégsem kell érte havonta fizetni, mert a program megvásárlásával megkapjuk az örökös online játék jogát. Sőt, számos editort is, hogy a Mordor II-ben mindennek csupán a játékosok képzelete szabjon határt… No, erre kíváncsi leszek! Megjelenés még ezen a télen.

melynek legfontosabb tulajdnosága, hogy teljesen a Voodoo 2-re optimalizálták.

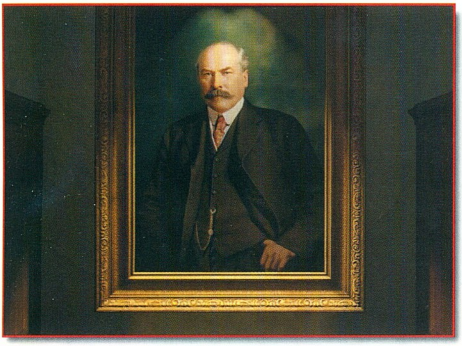
⅄ Az Epic MegaGames Unreal enginejét használja majd a Werewolf: The Apocalypse. A népszerű White Wolf Games szerepjáték világán alapuló történetben Ryan McCullough, egy tini vérfarkas, aki éppen kezdi felfedezni képességeit, csak sajnos klánját egy különös teremtmény mételyezi, s ez kihat sorsának alakulására… Érdekes, hogy nem ez az egyetlen készülő, White Wolf világon építkező játék, hiszen a Nihilistic Software teljes erőbedobással dolgozik a Vampire: The Masquerade-n, a Hyperbole Studios pedig a Mage: The Ascension-n.

⅄ Érdemes felkukkantani a Cavedog új honlapjaira, kapott egyet-egyet a Total Annihilation: Kingdoms, az Amen: The Awakening és Elysium is.

⅄ Érdekesen alakult a múlt havi game top lista. Első még mindig a

FRISS!

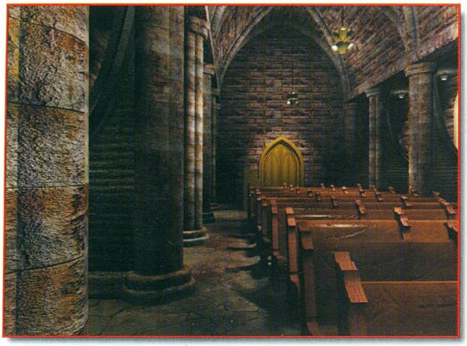
## BLACKSTONE CHRONICLES



Bevallom, nekem semmit sem mondott John Saul neve pedig ez a fickó csaknem húsz thrillert alkotott már. Egy szép napon, úgy három évvel ezelőtt, be is állított a Legend Entertaintmenthez egy játékötlettel. A történet egy kis angliai városban, Blackstoneban kezdődött, ahol titokzatos csomagok érkeztek időről időre a családok házának küszöbeire. A meglepetés, ami bennük rejlett, őrület volt és halál. Nem tudott senki semmit, bár néhányan látni vélték azt az árnyalakot, aki kiszállította a pokoli ajándékokat. A kérdés csupán az volt, mindennek van-e köze a hegy tetején lévő, elhagyatott, kísérteties házhoz...

A cégnek tetszett az ötlet, s mindjárt felvett még egy profi írót, Bob Batest, hogy ketten tökéletesítsék a sztorit. Ez meg is történt, és a vérfagyasztó kalandjáték úgy tűnik megszületett, s csak arra vár, hogy kiderítsd a titkait. Ennek a programnak a hideglelős hangulata nem a csöpögő vérből, vagy temetők leheletéből árad. Inkább azzal a technikával dolgozik, hogy megszeretteti veled a szereplőket, akiket azután mindenféle baj ér, s egyre növekszik benned egy furcsa, rossz és nyomasztó érzés, hogy itt valami nagyon de nagyon nem stimmel...

A program megjelenése csak jövőre várható, de már most, a képek alapján is érezhető, milyen depressziós hangulatba zuhanhatunk majd 1999-ben.



## RENT A HERO

Ha egy belevaló hősre vágysz, íme itt van neked a bármikor, mindenféle heroikus tettre felbérelhető Rodrigo. Tol Andar szigetén találod Őt, egy középkori, rég elfeledett birodalom mélyén, ahol a levegőben még a mágia vibrál, és a törpök meglepő titkokat fedeznek fel. Igaz, Rodrigot éppen lefoglalja egy különösen fontos, „mentsd meg a hercegnőt és öld meg a gonosz sárkányt" típusú küldetés, de a jutalmul elnyert gömbölyded hölgyemény által kínált örömek helyett inkább elmegy iszogatni, méghozzá nem is akárhova. A vidék legjobb kocsmájában nagy lelkesedéssel hallja, hogy a legendás Endavin városában éppen olyan hőst keresnek, mint Ő. Elindul hát, hogy elszegődjön kalózvadásznak...

Nézzetek a képekre! Szerintem csúcs. A teljesen 3D játék valahogy mégis sikeresen megőrizte a rajzfilmszerűséget és a természetességet. Sajnos a megjelenésről még semmit sem tudok, de annyira jól nézett ki ez a stuff, hogy mindenképpen meg akartam nektek mutatni.

Starcraft, második a Deer Hunter, harmadik a Diablo. Az adatok az amerikai piac forgalmat tükrözik.

⅄ Figyeltek emberek?! Eszméletlen mennyiségű rpg érkezik a következő negyedévben a boltokba. Baldur's Gate, Lands of Lore III., Return to Krondor, Ultima Ascension, Planescape: Torment. Wow!

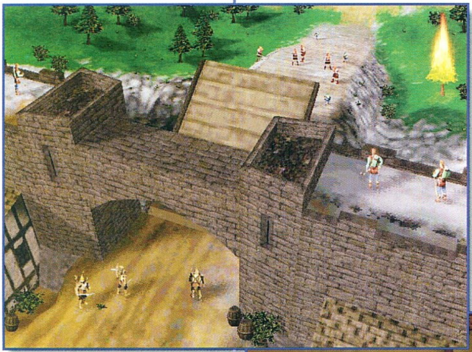
⅄ Voltak rémhírek, hogy esetleg a Tiberian Sun kiadási dátuma jövő márciusra csúszik, de most a Westwood azt ígéri, megjön az álom real time stratégia még az idén, de legalábbis a télen.

⅄ Az Activison szépen terjeszkedik az európai piacon, legutóbb Hollandiában és Belgiumban nyitott képviseletet. Kellemes tendencia, hogy a nagy cégek egyre inkább odafigyelnek erre a zónára is.

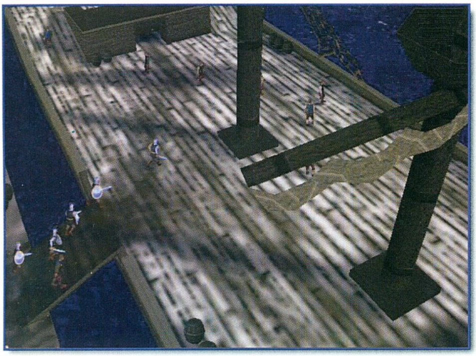
*Lily*
*lily@freemail.c3.hu*

# Myth 2

Szerintem Mocsy még most is az oltár előtt imádkozik, hátha olyan kegyes lesz hozzá az Úr, hogy ő kapja meg tesztelésre a Myth második részét, a Soulblightert. Nagyjából meg is értem őt, de amikor elolvastam és áttekintettem a játék bemutató anyagát, egyre kevesebb esélyt láttam arra, hogy megkaphassa. Na jó, ez persze csak vicc volt. De komolyra fordítva a szót, úgy gondoltuk, nem árt, ha végre megosztjuk veletek azokat az információkat, amiket kézhez kaptunk.



A Bungie szoftverfejlesztő és -készítő cégről nem sokszor hallhattunk mindeddig. A legelső próbálkozásuk egy first-person lövöldözős játék volt, ami a Marathon nevet viselte. Ezt a programot a PC-s közönség nem is nagyon láthatta, mivel elsősorban Macintoshra készült. A "nagy" siker után rögtön jött a Myth – The Fallen Lords. Ennek a játéknak a nevét azonban már büszkén viselhette a cég, nem volt semmi okuk a szerénykedésre. A játék rengeteg díjat és címet szerzett magának és a Bungie-nak, nem volt kérdéses, hogy hamarosan elkészül a folytatása. A kérdés az, hogyan fogják megőrizni az eredeti játék hangulatát, vagyis mi az, amitől jobb lesz a második rész. A várható sikert nemcsak a kisebb-nagyobb fejlesztéseknek köszönhetik majd a fejlesztők, hanem annak is, hogy igyekezni fognak minél több olyan dolgot benne hagyni a játékban, ami az elődjében is jó volt. Nagy odafigyelést fordítanak a multiplayer rész fejlesztésére is, például lehetőségünk lesz a



szövetségeseinkkel a játék alatt megszakítani a kapcsolatunkat, és pontozni fogják a csapatokat is.

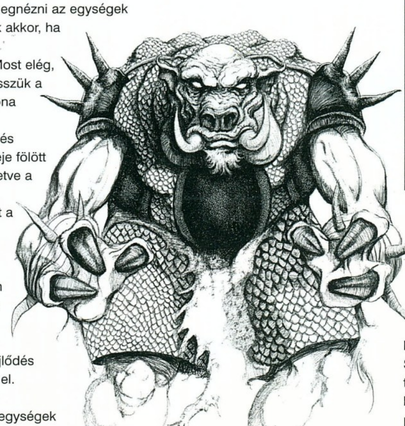
Első ránézésre a program nem sok újdonságot fog felfedni magából, az egységek ugyanúgy sprite-ok lesznek, csak a táj lesz egy kicsit látványban gazdagabb. De ha egy kicsit jobban odafigyelünk, rögtön szembe fog ütközni, hogy például a „taskbar„ teljesen felújult, és helyet kaptak rajta olyan ikonok, amelyekre eddig csak vágyakozhattunk. Nem kell többet mindenféle billentyűkombinációval bütykölnünk, mindent elérhetünk onnan. Ezzel csak azt akarom mondani, hogy mostantól lehetőség lesz az egész játékot mouse-zal irányítani. Azt is észrevették a készítők, hogy a legtöbb PC tulajdonosnak nem csak kétgombos egere van, még egyszerűbbé téve így az irányítást.

**Játékmenet**
- Épületen belüli játék, akár várunk tornyaiból is tüzelhetnek íjászaink.
- Leegyszerűsített irányítás és szélesebb látószögű nézet a harcmezőn.
- Mozgatáskor a katonák könnyebben találják meg a célterületet, és az AI is okosabb lesz.
- Új egységek és tájak.

**Tartalom**
- Több mint kétszer annyi animációs fázissal rendelkeznek az egységek.
- CD minőségű, történetre reagáló háttérzene.
- Valódi 3D-s hangzás.

ÚJDONSÁGOK

Nagyon nagy gondja volt az első résznek az, hogy az ún. „útkeresés" (pathfinding) funkció nem nagyon működött benne. Össze-vissza kóboroltak az egységeink, mire megtalálták, hogy hova is kattintottunk valójában. Ezt a szarvashibát is kijavították a Bungie-s fiúk, tervezhetünk útvonalakat a játék alatt, és látványos mozgatási görbéket rajzolgathatunk majd a képernyőre. Az is gond volt, hogy nem lehetett megnézni az egységek energiáját csak akkor, ha rájuk kattintottunk. Most elég, ha csak fölé visszük a pointert, a katona enyhén felvilágosodik, és megjelenik a feje fölött az életereje, illetve a mágikus mannája. Tehát a jó folytatás kulcsa az egyszerű fejlesztésekben van? Lehet, de ahogy az idő telik, a technológiai fejlődés sem maradhat el.



Amint már említettem, az egységek sprite-ok maradtak, de sokkal több animációs fázissal fognak rendelkezni. Új grafikák látnak napvilágot a program elkészülésekor, aprólékosan kidolgozott 3D-s hajómodellek, szélmalmok és mozgó várkapuk animációi lepik majd meg a játékost. A terepen megelevenedik az élővilág is. Mindenféle háziállatok, csirkék, tehenek és más, akár veszélyes élőlények vesznek körül minket, miközben véres csatát folytatunk a szomszédos farmoknál. Említést igényel a gyönyörű, teljesen 3D-s tűz is, ami ha úgy adódik, megégethet minket vagy az ellenséget. Gondoljunk csak bele. Az íjászaink tűzfalat képeznek tüzes nyilaikkal a száraz búzamezőn (ami persze azonnal lángra kap), és az ellenségünk azonnal meghátrál. Ezután jöhet a törpe hadsereg, akik felaprítják a menekülő ork banditákat, és máris ünnepelhet a csapat. Amit most leírtam, a készítők ígérete, és nem holmi üres beszéd.

Az igazság az, hogy az Unreal óta nem látott speciális effektusok tömkelege zúdul ránk a Myth 2-ben. Szebbek lesznek a fények, látványosabbak a varázslatok és persze a táj is, nem mintha az első részre lehetett volna bármilyen panaszunk. A grafikus gyorsítókártyák támogatását természetesen most sem hagyják ki a programból. A Myth 2 alapból kezelni fogja a 3Dfx és a Rendition chipsettel rendelkező kártyákat, és tervek folynak a Direct 3D támogatásról is. Azoknak sem kell aggódniuk, akiknek egyáltalán nincs 3D-s gyorsítókártyájuk, a szoftveres megjelenítéssel (és a gyorsítóval egyaránt) akár 1024 x 768-as felbontásban is élvezhetik a játékot.

Már habogtam pár szót a multiplayer rész fejlesztéséről, most ismét megemlítem. Létezik egy ún. BungieNet 2.0, ami olyasmi, mint a biztosan jobban ismert Battle.Netje a Blizzardnak. Itt is hasonló lehetőségek várják azokat, akik az Interneten szeretnének megküzdeni ismert vagy ismeretlen emberkékkel. Van egy „Ladder", ahol egyre feljebb mászhatunk a pontjaink alapján, áthozhatjuk a katonáinkat a single player részből, és mindezek alatt nem kell aggódni a különböző verziók ütközésekor (például nem lesz gond, ha a német vérmentes

A játék grafikus engine-je
- Animált 3D-s épületek például mozgó szélmalmok, kapuhidak.
- Megvilágítás támogatása a tereptárgyaknál, tehát még valósághűebb árnyékok.
- Négyszer részletesebb tereptextúrák.

Speciális effektusok
- A tűz most már háromdimenziós lesz, ezenfelül meg is égetheti majd az embereinket.
- A környezetünk megelevenedik. Csirkék és mindenféle háziállatok lephetik el a pályát (lesz kiket robbangatni).
- Félelmetesen nagy és új varázslatok.

ÚJDONSÁGOK

változatot akarják a kínai verzióval együtt játszani a fiatalok).

Most már majdnem mindent tudunk, csak várni kell egy kicsit, hogy megérkezzen végre a játék. Szerencsére nem kell sokat türelmetlenkedni, ha minden igaz, két-három hónap múlva már a polcainkon díszeleghet a doboza. Már csak Mocsyval kell, hogy történjen valami apró baleset addig, na sebaj, majd megoldjuk. (-;

*Chris*
*chris@mail.acomp.hu*

BEMUTATÓ

# Populous 3

Az emberben már az ősidők óta megvan az igény arra, hogy legyőzze a természet vak véletlenjeit, kegyetlen játékait, csak nem voltak meg hozzá a racionális eszközei és ismeretei. Lassú felismerés folyamatán jutott csak el oda, hogy rádöbbenjen, a legtökéletesebb

mágikus eljárásokkal sem képes saját akaratát a természetre kényszeríteni (szerencsére), mert a természeti erőkön keresztül egy, az embertől független, "emberfeletti" hatalom feszül szembe az akaratával. Így aztán az ősidők mágikus szertartásainak súlypontja fokozatosan áttolódott eme ismeretlen hatalom felé, és lassan kialakult a mana fogalma is. A törzsekben pedig megjelentek a varázslók, sámánok és papok, akik e különleges erő, a mana birtokosai voltak. Sámánizmusról akkor beszélünk, ha e különlegesen fontos személy körül valóságos kultusz alakul ki, és őt tekintik a természetfeletti erő hordozójának...

Mindezt csupán azért mondtam el, mert megérkezett végre a Populous 3 játszható demója, és az oly régóta várt Bullfrog csoda központi személyisége a törzs sámánja lesz. Valami egészen különleges világot képzelj el, melyben Te lehetsz egy primitív törzs sorsának alakítója, akár az Isten. Világokat zúzhatsz porrá, népeket semmisíthetsz meg, vulkánok, tűzviharok, hurrikánok, villámok formájában előhívva a természet féktelen erőit. Mágia, varázslat, hatalom, úgy ahogy még sohasem; isteni hatalom, halandó ember kezében...

A Populous első és második része az egyik legnagyobb példányszámban eladott játék a számítógépes piac kereskedelmi történelmében. Az eltelt évek alatt rengeteget fejlődött a hardware, és ez által megnőttek a lehetőségek. Ha igazán profi és egyben eredeti játékra vágysz, ezt nem hagyhatod ki!

Azok, akik részt vettek az előző részek apokaliptikus ütközeteiben, talán meglepődnek most, mert ez alkalommal a játék nem "istenszimulátor". Most nem istenként játszol, hanem az a cél vezérel, hogy azzá válj. Nagy különbség!

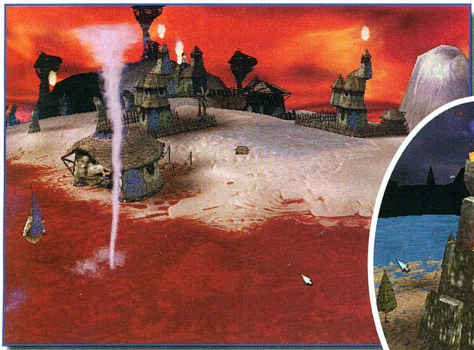
A törzsednek otthont adó bolygón mindig más és más feladat vár, de ez alkalommal már egy átfogó történet is lesz, s sámánod, különös szerepjátékos behatás nyomán, mind magasabb szintre fejlődik majd. Erejének és tudásának legfontosabb alkotóeleme természetesen a mágia használata.

A varázslatok rendszerében a legfontosabb tudnivaló, hogy

minden a mana függvénye. Ennek megfelelő mennyisége nélkül nem tudsz mágiát használni. Sőt, a Populous világában ez a mindenek feletti, leghatalmasabb erő. A manát követőid 'termelik' számodra, az Ő hitük és erejük adja a mágia

használatához szükséges energiát a sámánnak.

Maguk a varázslatok ikonok formájában jelennek meg, és feltöltődés után használhatóak. Az imák nyomán adott, limitált számú spellt raktározhatsz el. Ezt az ikon alatti, apró pöttyök jelzik. A speciális varázslatok, melyeket a kőfejek adnak majd meg, más színűek és használatuk limitált, ezeket nem lehet feltölteni.



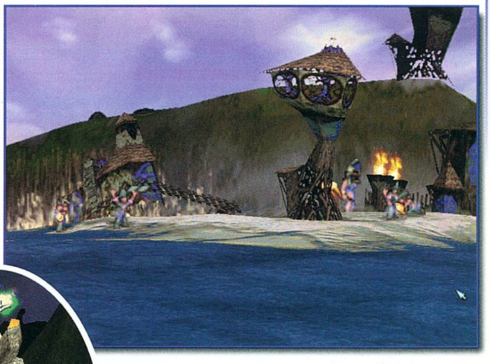
Talán mondanom sem kell, hogy a varázslatok kivitelezése minden esetben a sámán dolga. Ezért amint aktiválod a spellt, megjelenik egy hatókör, melyen belül azonnal tudod használni. Ha ennél távolabb szeretnéd bevetni, akkor vagy megadod a sámánnak a célpontot, és ő addig ballag, míg nem tudja teljesíteni parancsodat, vagy magad vezeted a megfelelő helyre, például az őrtoronyba. Ez utóbbi jóval biztonságosabb, hiszen a sámánra nagyon kell ügyelned, mert ő a

kulcsember. Igaz, halála után reinkarnálódik, de végzete könnyen komoly veszélybe sodorhatja törzsedet. Szerencsére van lehetőség arra, hogy harcosokat jelölhess ki a sámán őrzésére…

A világ teljességét persze nem csupán a mágia szintjén kell elképzelni és megvalósítani, hiszen a halandóknak szükségük van házakra és egyéb épületekre, melyekben elsajátíthatják az általad fontosnak tartott tudást. Az építkezések nyersanyagát a fák szolgáltatják, és szerencsére újra nőnek, hacsak nem irtod ki valamennyit. Itt jegyezném meg, hogy csakúgy, mint az előző részekben, a víz halálos elem, minden esetben. Néped bármely tagja kerül a tengerbe, biztos halál vár rá!

Ha játszottál az előző részekkel, akkor az elméleti és működési síkon túl készülj fel valami egészen másra. Ez egyrészt a 3D technológiának köszönhető, másrészt annak, hogy a Bullfrog igyekezett a maximumra fokozni a játszhatóság fokát. Az irányítás annyira egyszerű és áttekinthető, hogy az csúcs. Minden világos, átgondolt, és logikus.

Törzsed tagjait ezúttal Te irányíthatod, tehát nem a populáció, hanem az egyes emberek szintjén



kell gondolkodnod, és persze cselekedned. Természetesen csoportokat is hozhatsz létre és globális utasításokat is kiadhatsz, ha az adott szituáció úgy kívánja. A tudatlan embereket a megfelelő épületekben például harcossá, szuper hőssé vagy akár pappá képezheted, ugyanakkor

gondoskodnod kell az utánpótlásról is. A "sokasodjatok" parancs aktiválása ezúttal kimaradt, mindössze gondoskodnod kell megfelelő számú lakóházról, és persze hagyni néhány "hétköznapi" embert a populáció gyarapítására.

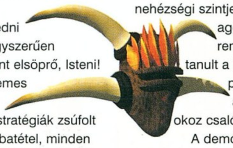
A multiplayer verzióban legfeljebb négyen törhetnek korlátlan isteni hatalomra. Ezekben a játékokban minden épület és varázslattípus elérhető lesz. Egyesek tartanak a minden real time stratégiában bevált taktika, a "rush" elsöprő erejétől és térhódításától, de a Bullfrog háza táján figyelnek erre.

A grafikáról mit is mondhatnék. Elég ránéznetek a képekre, hogy lássátok milyen hihetetlen csodát tudott összehozni ez a csapat. Ez persze még semmi ahhoz, amikor mindez animál és egyebek. A bolygó is forog, zoom be, ki, méghozzá ámulatba ejtő sebességgel és minőségben. Wow! Lenyűgöző!

A beállítások szintén meglehetősen finomak, a felbontás például 320x200 és 1280x1024 között tízes skálán választható! Szerintem a játszhatóság a lényeg, a látvány már csak az általad birtokolt erőmű, no meg a monitor függvénye. De sosem árt, ha egy játék minden téren tökéletes, nem igaz?!

A Populous már az első rész megjelenésekor hordozott magában valami eredetit, sőt egy olyan pluszt is, hogy abbahagyhatatlan volt. Most, nyolc évvel később, bevallom

féltem, hogy kapunk egy látványra fantasztikus, ám tartalomra lebutított csodát. Nem így történt, a The Beginning-el játszva többször is eltátottam a számat, sőt kénytelen voltam a padló tájékáról összeszedni leesett államat. Egyszerűen lenyűgöző, mindent elsöprő, Isteni! Erre a játékra érdemes volt ennyit várni.



Pedig a real-time stratégiák zsúfolt piaca kemény próbatétel, minden fejlesztő csapat számára. Kicsit aggódtam is, hogy a Bullfrog belekényszerít bennünket valamilyen őrületes tempójú csodába, de nem. Ez nem reflexek csatája, van időd gondolkodni és cselekedni, döntéseket hozni (még ha olykor nem is istenekhez méltóak). Komolyan mondom nektek, teljesen le vagyok nyűgözve! Amikor visszagondolok a régi szép időkre, amikor először ejtett rabul a számítógépes játékok varázsa, akár hiszitek, akár nem, a Populous volt az a program, amit képtelen voltam abbahagyni, és amiben először elvesztem. Mind az összes, csaknem ezer pályát végigjátszottam! Sajnos, most nem lesz ennyi, de cserébe vár a multiplayer, online játékok kihívása. Már csak a single player küldetések nehézségi szintje felett érzek némi aggodalmat, de remélem a Bullfrog tanult a Dungeon Keeper problémáiból és ez alkalommal, nem okoz csalódást!

A demó alapján, ha az előző részekből több, mint hárommillió darabot el tudtak adni, a The Beginning is legalább ekkora sikerre számíthat, hiszen azóta számos új megszállott felhasználóval gyarapodott a piac. Ha most

értékelnem kéne a játékot, igencsak gondban lennék, mert számomra ez az első tökéletes stratégia, sőt.

Csak úgy szeretnék megemlíteni még ezt, azt...

Például mekkora ötlet, ahogy az emberek ugrándozva ledöngölik a földet, hogy lesimítsák azt az építkezések előtt. A programozók ráadásul olyan apró részletekre is figyeltek, hogy már az építkezések alatt is az ajtón mennek be az emberek épületbe!

Milyen buli, hogy a leghatalmasabb tábort, és a legjobban kiépített védelmet is áttörheti néhány jól elhelyezett varázslat!

Jó, hogy a sámán elpusztítása nem jelent teljes győzelmet, viszont tetemes mennyiségű mana veszteséget okoz, így amíg a kulcsember reinkarnálódik, lehet pusztítani, és talán győzni is.

A szívem csücske pedig, hogy a földrengés, tornádó, tűzeső és egyéb természeti csapások tárháza mellett, még mindig a legerősebb varázslat a vulkán emelése. Ráadásul mindezt úgy sikerült a Bullfrog csapatának megjeleníteni, hogy az valóban élmény számba megy. Először egyetlen, rémületes pillanatra minden elcsendesedik, aztán remegni és dübörögni kezd a föld, majd hatalmas hegy türemkedik elő, s a csúcsából előtör forró láva, elpusztítva mindent ami áradásának útjába kerül. Még arra is figyeltek, hogy ez a forró anyag a tengerbe érve megszilárduljon!

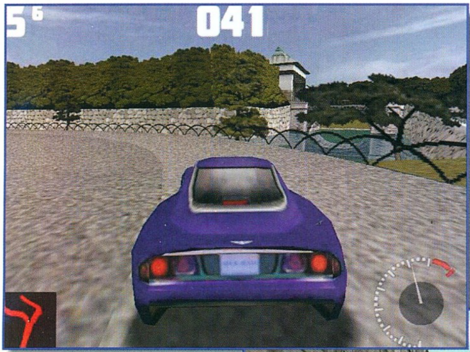
Megmaradt az armageddon spell is. Talán emlékeztek, ez az, amikor a törzsek minden tagja egyetlen hatalmas arénához teleportálódik, hogy megvívja a végső, döntő csatát. A győztes talán isten lesz, vesztesek itt viszont nincsenek, hiszen az ellenfél mennybe jutó lelkei véleményem szerint nem tekinthetők annak...

Talán jobb is ha befejezem áradozásomat, mert elég lesz ha elindítjátok a demót, máris megértitek, mi történt velem. Ez az év legjobb stratégiája, tutifix. Bárcsak itt lenne már!

*Lily*
*lily@freemail.c3.hu*
*homepage: www.populous.net*

# Test Drive 5

Ha manapság körülnézünk egy kicsit a játékpiacon, azt láthatjuk, hogy egyre inkább egykori sikerprogramok legújabb részei (vagy klónjai) jelentik az



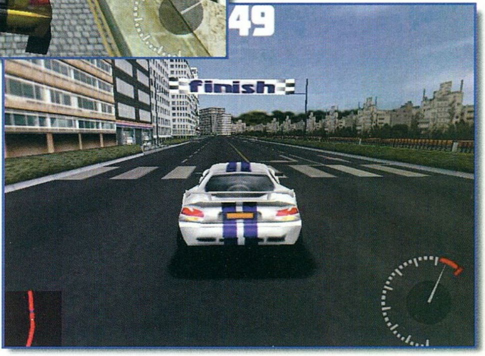


újdonságokat. Larry 7, Monkey 3, Quake 2, Need for Speed 3, Motoracer 2, vagy éppen Test Drive 5: közös bennük, hogy valamennyiük előző része viszonylag népszerű volt. Így a fejlesztőknek adott volt a lecke: haladjanak a korral és a hardver fejlődésével (no meg a konkurenciával), készítsenek a játéknak újabb részét, ami még jobb, még látványosabb, mint az előző volt (és mellesleg lehúzhatnak vele a rókáról még egy bőrt).

Mi a helyzet az autóverseny szimulátorok közt? Gondolhatnánk, hogy annyiféle verseny létezik a valóságban, hogy mindig lehetne valami újat kitalálni a szoftverek terén is. Legyen Formula-1, Indycar, Nascar vagy rally, esetleg utcai gázolósdi: aki csak egy kicsit is otthonos az autószimulátorok közt az tudja, hogy valamennyi típusnak már megvan a számítógépes változata. Úgyhogy nem marad más hátra, mint a fejlesztésnek azt az útját választani, amely az egyre nagyobb élethűségre törekszik, esetleg újabb autótípusok, és még több pálya használatát teszi lehetővé.

Így látta jónak az Accolade cég is a jó öreg Test Drive legújabb változatának kidolgozásakor. Én még játszottam a második résszel CGA-ban, és mondhatni a mostani, az ötödik rész – néhány apró újítástól eltekintve – az alapkoncepciójában semmit sem változott. Mégis mekkora a különbség a két program között! Először is jóval nagyobb az újabb változat gépigénye, de cserébe óriási látvány és hanghatásbeli kárpótlást nyújt. Aztán sokkal több autó közül

válogathatunk: Dodge Viper, Chevrolet Corvette, Jaguar XKR, Chevrolet Camaro SS LT4, Saleen Mustang S351-R, TVR Cerbera, Nissan Skyline szerepel az újabb modellek közül az „étlapon", de vannak régi járgányok is, mint például az 1966-os Shelby Cobra 427SC, az 1967-es Pontiac GTO, az 1968-as Ford Mustang 428CJ, a Chevrolet Camaro és Corvette 1969-es típusai, vagy az 1971-es Plymouth Hemi Cuda. A hozzáértőknek ez a felsorolás bizonyára sokat mond, mindenesetre összesen 28 autó áll rendelkezésünkre, fele-fele arányban új sportautó illetve régebbi „erőgép". (Ez a kettősség már a közvetlen elődnél, a Test Drive 4 esetében is megvolt.) 17 pályán versenyezhetünk, a legtöbbjükön akár visszafelé is. Újdonság, hogy a versenypályák valódi helyszíneken alapulnak szerte a világból. Így vezethetünk Moszkvában, Münchenben, Honoluluban, Sydneyben, Washingtonban, San Franciscóban vagy Tokióban, de tehetünk angliai, jamaikai, jordániai vagy olaszországi „körutazást" is. Én ugyan nem tudom eldönteni – mivel nem jártam valamennyi helyen –, de állítólag tényleg a valódi helyszínt próbálták meg a szerzők élethűen reprodukálni. (Ha ez sikerült, nem akármilyen élményben lehet részünk: ismerős utcákon száguldozhatunk, vagy előtanulmányt végezhetünk eljövendő utazásunk helyszínéről...)





A Test Drive család ma már idősebb tagjai is megadták számunkra azt a lehetőséget, hogy részesei lehessünk egy jó kis rendőrös üldözésnek. A legifjabb „sarj" viszont azt is megengedi, hogy mi üljünk a rendőrautóba. (Érdekes, mintha ezt a Need for Speed 3-ban már láttam volna... A dolog pikantériája, hogy mindkét játékot az Electornic Arts adja ki, mivel egy ideje az Accolade is hozzájuk tartozik.) Egy mai autóverseny szimulátor számára szinte követelmény, hogy egyszerre többen is játszhassanak vele, ezért természetesen a Test Drive 5 is alkalmat ad rá: akár egy gépen, osztott képernyőn, akár hálózaton (max. hatan) vagy az Interneten át versenyezhetünk egymás ellen. Az ügyesebbek úgy is megelőzhetik ellenfelüket, hogy rövidebb utat választanak, tudniillik különböző útvonalakon lehet teljesíteni a pályát. Ha mégis a gép ellen játszanánk, akkor három nehézségi szint közül választhatunk, így a kezdőknek is teremhet babér.

Mindezt végigolvasva úgy tűnhet, hogy a Test Drive 5 szinte semmiben nem különbözik a piacon fellelhető autós programoktól (pedig az „új" látványeffektekről, mint árnyékok, tükröződések, éjszakai vezetés még nem is szóltam részletesen). Mégis aki szereti az effajta játékokat, az valószínűleg nem fog csalódni benne.

*Noble*

# Dungeon Keeper 2

„Ez a sötét, komor barlangrendszer, meglehet, nem vezet sehova, s talán a vészt jósló hírek terjesztői tévedtek – remélte az aktuális pozitív hős, kezében fáklyával, miközben féltő aggodalommal tekintett végig maroknyi csapatán. A folyosó nyirkos falai között azonban szinte a levegőben tapintható volt gonoszság, mely félelemmel töltötte meg emberei szívét. Szerette volna tudni, mi vár rájuk, felkészülni a lehetséges csapásokra, de hiába intette csendre társait és fülelt, semmit sem hallott. Egy elf, érzékeny füleivel, talán meghallhatta volna a távolból érkező hangokat. De ő ember volt csupán.

Pedig, nem is olyan messze már, forrongó lüktetéssel dübörgött a labirintus szíve, mely körül apró lábak neszeztek, s a közelben különös mechanikus szerkezeteken trollok mesterkedtek, a hálóban rovarok és pókok civakodtak, a könyvtárban varázslók mormoltak, az edzőterem csak úgy nyögött a démonikus teremtmények csapásaitól, és a csirkeólban egy horned reaper tépte, taposta élvezettel a rémülten menekülő csirkéket. De mint mondtam, szegény hős csupán ember volt, s igaz, bátorsága nem ismert határokat, elméje azonban képtelen lett volna felfogni és elképzelni, hogy a Gonoszság mily hatalmas sereget szervezhet, és mekkora erőket gyűjthet össze itt a föld mélyén. Ment hát tovább rendületlenül végzete felé, miközben a labirintus tervezője kaján mosollyal dörzsölgette kezeit, majd elindított fogadóbizottság gyanánt néhány jól képzett bile démont. Szeme szeretettel siklott végig kedvencein, de a sárkányokat és kaotikus, olykor tébolyult kaszásait még nem akarta bevetni…"

Lehet a Dungeon Keepert feledni? Nem hiszem. Évekig vártuk, és igaz kicsit csalódtunk, amikor végül megjelent, ám ennek ellenére el kell, hogy ismerjük, ez volt az a program, aminek az ötlete hosszú évek óta végre valóban hordozott valami eredetit. Ilyet is csak a Bullfrog tud kitalálni! Ki másnak jutna eszébe, hogy megmutassa, mi több, megszeretesse velünk a másik, a negatív oldalt, furcsa tükröt tartva elénk, bebizonyítva, hogy a kisördög bizony mindannyiunkban ott van…

Miért írom mindezt? Mert hamarosan ismét megálmodhatod a legundorítóbb és legveszélyesebb labirintusrendszert, hogy benépesítsd, majd irányítsd a gonosz démoni hordáit! Méghozzá mindezt sosem látott színvonalra, ördögi magasságokba emelve, mi több, történetbe ágyazva, melynek főszereplője ki lehetne más, mint a megszállott gyilkos, a tomboló fenevad, a legbrutálisabb szörny, akit valaha is dédelgettél, a horned reaper…

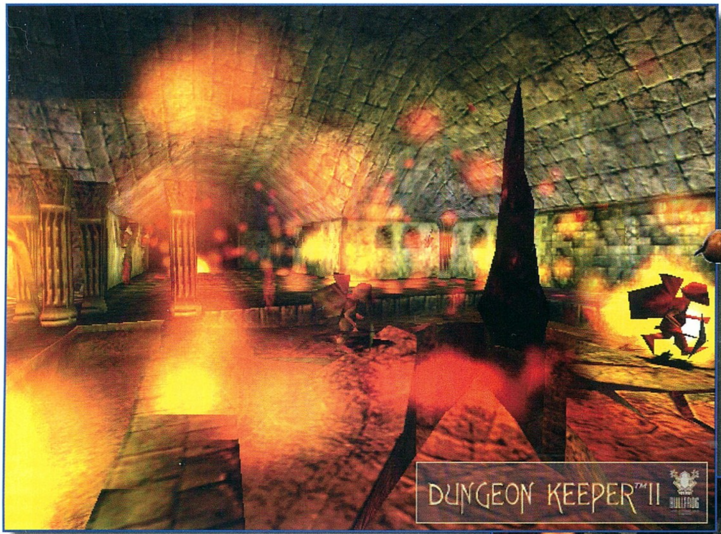
A képek alapján gondolom, azonnal szembetűnik, hogy a második rész már teljesen 3D-s. Mit ne mondjak, nem vagyok igazán fanatikus híve ennek a megjelenítési formának, de kétségtelenül ezé a jövő, ráadásul ez esetben a látvány egyszerűen lehengerlő. Mindezt megkoronázandó, számtalan új csapda, szoba, szörny és varázslat teszi teljessé ezt a virtuális rémálmot, ahol mindenki szabadjára engedheti a benne rejtőző gonoszt. Szóval, hahó, lehet készülni odabent! Az

adrenalin szint a csúcspontot verdesi majd, amikor eljön az ideje a Jó, vagy éppen a konkurens Gonosz seregeivel való megmérettetésre. Most ne hagyd másra a piszkos munkát, hiszen itt pontosan ez vezet az élvezetek legmélyebb bugyraiba!

népszerűek lehetnek a sötét elfek /dark elf/, akik az íjászatban fognak jeleskedni, és nem hazudtolják meg fajtájuk alaptermészetét. Drizzt Do'Urden kétségbe esetten küzdene, ha itt lehetne... Csakhogy neki ez alkalommal nem osztottak lapot!

hiszen mérgező gázok puffogásával életveszélyes a fáklyával közeledő, mit sem sejtő kalandozók számára... Bile demon RULEZ!

Feltétlenül említésre érdemes a tolvaj is. Már a mozgásán is jól látszik, mennyire alattomosan tud



Tekintsünk a varázslatokra! A legszembetűnőbb változás ezen a téren magát a megjelenítést érinti, hiszen a 3D olyan látványt tesz lehetővé, amiről talán nem is álmodtál. Ez a mágia meggyőző, igen. No és persze a spellekre sem

Vegyük csak nagyító alá az újdonságokat, azok közül is legelőször a lényeket. Kíváncsi leszek, elveheti-e bárki a horned reaper helyét! Biztosan sokak kedvence lesz a fekete lovag /black knight/, aki a Káosz erőinek talán legerősebb, leginkább közelharcban bevethető mestere. Szintén

Kifejezetten a hüllők kedvelőinek készül a szalamandra /salamander/, de az ő speciális képességeiről sajnos még nem sokat tudok, az animációból pedig nem sok derült ki. Nekem eddig is az egyik kedvencem volt a Bile Demon, de most, ha lehet még fontosabb szerepet tölt majd be. Igaz, ez a bumfordi, pókhasú lény igen lomha, ám a védelem legerősebb oszlopa lehet,

osonni és támadni. Még hasznosabbá válhat azonban a csapdák hatástalanítása és az idegen javak megszerzése terén. Viszont ugyanezért neked sem árt majd figyelned kincstáradra, hiszen ellenfeled is tarthat tolvajokat, s ha még emlékszel, a fizetés nélkül maradt szörnyek meglehetősen dühösek tudnak lenni. Hmm, ez kellemetlen emlékeket idéz fel bennem, amikor egyetlen nyolcas szintű horned reaper szétverte az egész labirintusomat, mi több, ügyködései nyomán fellázadt az egész banda...

lesz panasz. Néhány példa. Az inferno, nevéhez híven a pokol tűzéből meríti pusztító erejét. A lángoló veszedelem nyomán menekülő ellenség látványa ráadásul megmelengeti a varázsló szívét is... A tremor spell hatalmas rengést idéz majd elő, falakat bontva, és lényeket döntve le a lábukról. Látványos és hatásos, telitalálat. A készítők kedvence úgy hírlik a turncoat, ami igaz, rengeteg manába kerül, ám segítségével az ellenfél lényeit a magad oldalára állíthatod. Szóval valószínűleg megéri. A possession varázslatra igazán azok figyelmét szeretném felhívni, akik kihagyták volna az első részt. Ennek

segítségével ugyanis lehetőséged van arra, hogy lényeid testébe bújva, és azt ideiglenesen uralva, magad vedd kezedbe a dolgok kivitelezését. Ezt érdemes olykor pusztán a látvány miatt is megtenni, hiszen ilyenkor a 1st person perspektíva lép érvénybe. Milyen mókás is volt belebújni a buta csirkékbe, és megszállottan csipegetni a magot, amíg meg nem érkezett egy éhes szörny! No persze, sárkánynak lenni sem volt rossz. ;-)

Ó, de jó is volna...

Véget vetek az álmodozásnak, inkább rátérek a csatákra. Igazság szerint az első részben nem sok taktikázásra volt szükség, mindössze rengeteg, minél fejlettebb lényt kellett gyártani, aztán áradatként zúdulni az ellenségre, remélve a legjobbakat. Szerencsére ez most másképpen lesz! Legalábbis a hírek szerint valóban átgondolt, jól szervezett támadásokat kell szervezni, miközben oda kell majd figyelni a védelem kiépítésére is. Úgy legyen!

A tárgyak kínálatában is lesz számos újdonság. Talán kevésbé érdekes, ám meglehet hasznos és erős a braced door, ami tulajdonképpen egy hatalmas, mélyen a sziklába vájt fémlemez ajtó. Ennél jóval izgalmasabbnak hangzik a portcullis, ami nemes egyszerűséggel villámokat szórhat a plafonból.

A csapdák a mana függvényében lesznek aktiválhatóak és használhatóak. A fear, azaz félelemkeltő változat például fejvesztett menekülésre készteti azt, aki, illetve ami a közelébe merészkedik. Végzetes üdvözletet ad majd át a hegyes karókat (**spike trap**) kifúró csapda, melynek aktiválódásakor a padló felületéből számos, méretes, tűhegyes gyilkos fém tör utat az arra tévedő lény testébe. Szintén kedves meglepetést okozhat a sentry, ami akkor aktiválódik, ha a közelben ellenséges lény bukkan fel, és forró, tüzes lövedékekkel köszönti az óvatlan betolakodót.

Kicsit megváltozott a görgő kövek (**boulder trap**) mechanizmusa, ezért bármelyik oldalon is álltok majd, számítsatok rá, hogy a csapda nem a már megszokott módon fog aktiválódni és működni.

Sajnos a termek terén még nagy a titkolózás, csak annyit tudok, hogy például az edzőterem (**training room**) ezúttal igazán szimulálja majd a valós csaták helyzeteit. A kaszinó (**casino**) pedig a pihenés és a kikapcsolódás ígéretével csábítja keményen dolgozó szörnyeidet. A boldog, mit sem sejtő alattvalóid így aztán önként szivárogtatják vissza fáradságos munkával megkeresett pénzüket a kincstárba. Ördögi ötlet, nem igaz ?!

**KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK**

A cégtől kapott press cd legérdekesebb része számomra a fejlesztő csapattal készített röpke riport volt. Igencsak elgondolkodtatóak a válaszok néhány feltett kérdésre.

**- Melyik a kedvenc kreatúrád?**

Sean Cooper, a program felelős vezetője természetesen a brutális Horned Reapert, Nick Goldsworthy (Dr. G), producer az ártatlanul szexis fairyket, Alex Peters, programozó a Dark Angelt, míg John Miles, grafikus az impeket kedveli.

**- Kit látnál szívesen a vásznon, ha megfilmesítenék a programot?**

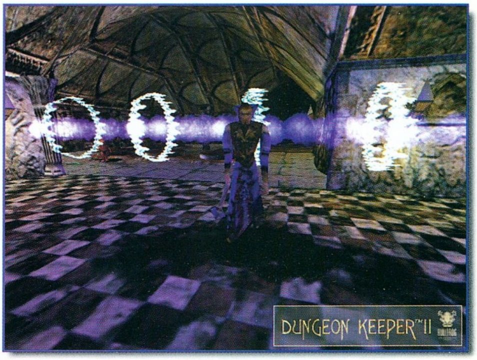
Nos, Dr. G például Jack Nicolsont látná szívesen Horned Reaper-ként, míg Uma Thurman lehetne a mistress, mi több, saját magára osztaná a Bile Demon szerepét.

**- Milyenek lesznek a számítógépes játékok tíz-húsz év múlva?**

Sean Cooper szerint addigra multiplayer változatban élvezhetjük az emlékeket és az álmokat, fejünkben pedig jó eséllyel implant pihen majd...

Mit lehet mindehhez még hozzáfűzni? Ilyen programot csak megszállottak készíthetnek megszállottaknak. Felejthetetlen pillanatok várnak ránk még az idén nem vitás. Bármit is gondolsz, hiszel, vagy vallasz, adj egy esélyt ennek a programnak is, hidd el nekem, nem fogod megbánni!

*Lily*



# CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8. Telefon/Fax: 361-4061

Pacific General | X-COM Interceptor | Constructor | Panzer General 2 | Heroes Of MM 2 | Total Annihilation

Adv. Tactical Fighters | AH-64D Longbow | Duke Nukem 3D Kill-A-Ton | F1 Racing | Ultimate Race Pro | Incubation + Hidden Worlds + Wilderness | Deadlock 2

Rally Bajnokság | Settlers 2 | Mortal Kombat 4 | Need For Speed 2 SE | Vészhelyzet | Uprising | Blood | Pandemonium | FX Fighter

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Aces Collection | 5 950 | F1 Racing (UbiSoft) | 4 950 | Motocross Maddness | 13 950 | Steel Panthers | 2 950 |
| Abe's Odyssey | 4 950 | F22 Lightning 2 | 3 950 | Nascar 2 | 4 950 | Team Apache | 9 950 |
| Addiction Pinball | 7 950 | FA PL Football Manager | 9 950 | Need For Speed 2 SE | 3 450 | Tex Murphy: Overseer | 5 950 |
| AH-64D Longbow | 2 450 | Fantasy General | 2 950 | Need For Speed 3 | 9 950 | Theme Hospital* | 3 950 |
| Albion | 3 950 | FIFA Soccer Manager | 3 950 | NHL Hockey 97 | 3 950 | Theme Park | 3 950 |
| Archimedian Dynasty | 3 950 | Fighting Force | 6 950 | NHL Hockey 99* | 9 950 | Tiger Woods Golf 99 | 9 950 |
| ATF | 2 450 | Final Fantasy 7 | 9 950 | Outpost 2 | 4 950 | Time Commando | 3 950 |
| Battle Isle 3 | 3 950 | Flying Corps | 4 950 | Pandemonium | 3 950 | Tomb Raider 1 Gold | 5 950 |
| Beasts & Bumpkins | 1 950 | Forsaken | 4 950 | Panzer Commander | 9 950 | Tonka | 7 950 |
| Betrayal In Antara* | 4 950 | FX Fighter | 2 450 | People's General* | 9 950 | Total Annihilation | 5 950 |
| Birthright | 4 950 | Gabriel Knight 2 | 5 950 | Phantasmagoria | 5 950 | Total Annihilation: Battle T. | 7 950 |
| Blood | 3 950 | Gender Wars | 2 450 | Phantasmagoria 2 | 5 950 | Total Animals (3 játék) | 9 950 |
| Broken Sword | 4 950 | Gold Games 2 | 6 950 | Pizza Tycoon | 2 450 | Total Heaven (3 játék) | 9 950 |
| Broken Sword 2 | 5 950 | (24 teljes játék német nyelven) | | Police Quest Collection | 5 950 | Total Racing (3 játék) | 9 950 |
| Capitalism Plus | 3 950 | Grand Prix Legends | 9 950 | Police Quest SWAT 2 | 9 950 | Ultimate RPG Archives | 7 950 |
| Carmageddon | 5 950 | Hexen + Heretic | 5 950 | Privateer 2: Darkening | 2 950 | Under A Killing Moon | 4 950 |
| Championship Man. 97/98 | 5 950 | Hexplore | 7 950 | Pro Pinball 2: Timeshock | 4 950 | Unreal | 8 950 |
| ChessMaster 6000 | 9 950 | Imperium Galactica (ang.) | 4 950 | Quake | 3 950 | Urban Assault | 13 950 |
| Civil War Generals 2 | 4 950 | Incubation Tripla Pack | 5 950 | Quake 2 M.: Ground Zero | 7 950 | Urban Runner | 4 950 |
| C&C SVGA + Civilization 2 | 6 950 | International Rally Champ. | 4 950 | Rally Bajnokság | 2 950 | US Navy Fighters 97 | 3 950 |
| Colin McRae World Rally* | 9 950 | Israeli Air Force (Jane's)* | 9 950 | Rally Champ. X-Miles | 4 950 | Vészhelyzet* | 4 450 |
| Commandos | 9 950 | I-War | 4 950 | Rebel Assault 1+2 | 5 950 | (teljesen magyar verzió) | |
| Conflict: Freespace | 9 950 | Jack Orlando | 4 950 | Redline Racer | 5 950 | Wargames | 8 950 |
| Deadlock 2 | 3 950 | Jedi Knight + Mission | 9 950 | Road Rash | 3 950 | Warhammer | 2 950 |
| Death Rally | 4 950 | Larry Collection | 5 950 | Sensible Soccer Club Edition | 7 950 | Warlords 3: Dark Lords R.* | 11 950 |
| Deathtrap Dungeon | 7 950 | Liberation Day | 3 950 | Sensible W. Of Soccer | 2 450 | Wing Commander 3 | 3 950 |
| Die By The Sword | 6 950 | Legends Of Arthur | 2 450 | Sensible W.O. Soccer 98/99 | 4 950 | Wing Commander 4 | 4 950 |
| Die By The Sword Mission | JÖN | (ismeretterjesztő játék) | | Settlers 2 | 3 950 | Wing Commander 5 | 4 950 |
| Dominion Storm | 9 950 | Little Big Adventure 2 | 3 950 | Settlers 2 Gold | 5 950 | X-Com Interceptor | 6 950 |
| Doom Trilogy | 5 950 | Lords Of The Realm 2 | 4 950 | Seven Kingdoms | 5 950 | X-Files The Game | 7 950 |
| Duke Nukem 3D Carribbean | 5 950 | MechCommander | 10 950 | Silver Games 1 | 4 950 | X-Wing vs TIE Fighter | 5 950 |
| Duke Nukem 3D Nuclear W. | 5 950 | MegaPak 9 | 7 950 | (10 teljes játék német nyelven) | | X-Wing vs TIE Fighter Miss. | 2 950 |
| Duke Nukem: Kill-A-Ton | 5 950 | (8 teljes játék angol nyelven) | | Sim Safari | 3 950 | Xenocracy | 5 950 |
| Dune 2000 | 8 950 | Might & Magic VI | 7 950 | Snoopy | 2 450 | Zork Legacy Collection | 5 950 |
| Dungeon Keeper Gold | 3 950 | Mortal Kombat 3 (+5 ját.) | 5 950 | Spec. Ops. | 9 950 | | |
| Earth 2140 | 3 950 | Mortal Kombat 4 | 9 950 | Star Trek: Generations | 4 950 | * Hamarosan megérkezik | |

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát - indokolt esetben - fenntartjuk.

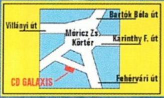
## EXKLUZÍV TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYÁT

adunk ajándékba, ha felmutatja, vagy meghivatkozza ezt a hirdetést, és vesz nálunk egy programot.

Így a későbbiekben is, mindig a törzsvásárlói kedvezményes árainkon vásárolhat fantasztikus kínálatunkból, illetve részt vehet havonta változó, kiemelt akcióinkban.

Kártyánk különösen kényelmes, hiszen örök érvényű, nem merül ki soha, és az egész család használhatja!

NÁLUNK BIZTONSÁGOSAN VÁSÁROLHAT!
Valamennyi általunk kínált termék eredeti, legális, nem használt, originál példány.




**CD GALAXIS**
Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)
Telefon: 361-4061
NYITVATARTÁS:
Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 10-13h

## POSTAI CSOMAGKÜLDÉS!

Rendelje meg telefonon, hogy másnap már játszhasson vele!

Legfrissebb, teljes árlistánkat egész nap, 0-24h lehívhatja a

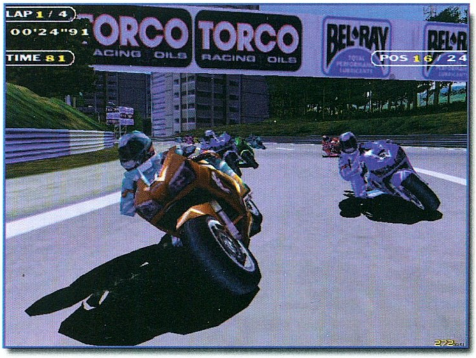
**FaxBank-ból: 2-333-666/2345#**

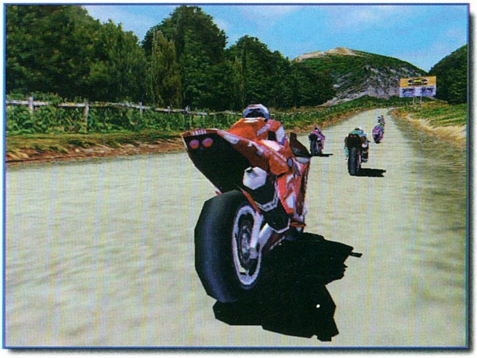
# Moto Racer 2

Úgy látszik, a számítógépes játékok piacán „fokozódik a helyzet". Még alig egy éve jelent meg, és villámgyors karriert futott be – az 1997-es év legjobb versenyjátéka címet nyerte el – a Moto Racer első része, de máris itt a folytatás! Vajon miért ez a nagy sietség? A készítők bizonyára haladni akarnak a hardver gyors fejlődésével, no meg akkora mostanában a kínálat az autó-motor versenyek között, hogy hamar megfeledkezhet a vásárlóközönség egy mégoly sikeres produkcióról is.

Egy újabb folytatásnál mindig felmerül a kérdés: vajon miben különbözik elődjétől? Egyáltalán mit lehet változtatni egy amúgy is sikeres programon? Egyébként is nagy dilemmát jelenthet, hogy a változtatás nem lehet túl drasztikus, mert akkor meg az eredeti hangulatából veszíthet a játék. Így nem marad más hátra, mint a szokásos út választása, vagyis a látvány fejlesztése, meg új pályák és modellek szerepeltetése. Vagy mégis van más lehetőség is? Úgy tűnik igen, az Electronic Arts és a Delphine gurujai szerint legalábbis mindenképpen. Ez az újítás pedig nem más, mint saját pálya építése, de erről majd egy kicsit később.

Mióta megjelentek a 3Dfx majd a Voodoo 2 gyorsítókártyák, egyre több látványeffekt beépítésére van lehetőség a játékokban. Nincs ez másként az autó- vagy motorversenyek esetében sem, így ma már elengedhetetlen, hogy egy új program minél többet tartalmazzon ezekből az effektusokból. Nem kivétel ez alól a Moto Racer 2 sem. Többfajta felbontásban futtathatjuk a programot: 512x364, 640x480, 800x600 és 1024x768 is megengedett, csak legyen hozzá kellően gyors gépünk. (Mellesleg nem szükséges 3D kártya, de talán nem kell mondanom, vele vagy nélküle járunk-e jobban...) Láthatjuk saját árnyékunkat napsütéses versenyben, száguldozhatunk teljesen élethű környezetben egzotikus tájakon (mint például a Szaharában vagy az amazonasi őserdőkben), de számtalan csillaggal fejünk fölött éjszaka, vagy szakadó esőben, ködben, hóviharban is, ha úgy tartja kedvünk. Ráadásul az időjárási viszonyok kihatással vannak a motorunk irányíthatóságára: esős időben vagy csúszós úton, de rossz látási viszonyok közt is nehezebb a haladás. Továbbra is kétfajta járműre ülhetünk fel: superbike-ra vagy cross motorra. Választhatunk a következő versenytípusok közül: edzés (időfutammal), szimpla verseny (egy pályán egy futam), bajnokság (ami lehet superbike, motocross, esetleg egy bajnokságon belül mindkét fajta verseny). Emellett saját magunk is megtervezhetjük a bajnokságunkat, az egész versenyszezont, így nem csak az előre beállított helyszíneken zajlik a verseny a pontokért, hanem mi választhatjuk ki, hol szeretnénk motorozni. Az már szinte természetes, hogy megadhatjuk a teljesítendő körök számát, változtathatunk motorunk beállításain. Többfajta típus közül válogathatunk a superbike-ok és a crossmotorok közül, fellelhető köztük a Yamaha YZF-R1 vagy a Yamaha WR400F virtuális változata. A motorok kidolgozottsága, élethűsége is növekedett, mind a külsőségekben, mind az eredeti menettulajdonságokat tekintve. Ez utóbbi leginkább akkor szembetűnő, ha simulation módban versenyzünk, ekkor ugyanis járművünk érzékenyen reagál az útviszonyokra és vezetési technikánkra: ha nem figyelünk, óriásit bukhatunk, vagy könnyen a pályán kívül találhatjuk magunkat. Érdekességként említem meg, hogy az Electronic Arts-os fejlesztők közül sokan saját motorozási élményeiket is hasznosították a játék elkészítésekor, míg a csapat Delphine-es (franciaországi) része egy profi motorost kért fel, ossza meg velük tapasztalatait. Azért a kezdőknek



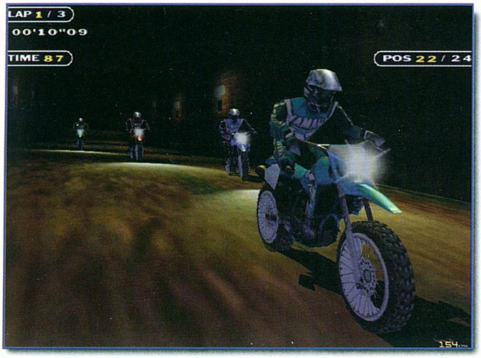



sem kell megijedniük, arcade módban versenyezve könnyebb a haladás, bár nem annyira élethű, de így szinte a fék használata nélkül is az aszfalton, vagy a krosszpályán maradhatunk. Apropó krosszozás: a hepehupás, bukkanós terepen hihetetlen bravúrokat mutathatunk be repülés közben. A száguldás szerelmesei azért inkább a kikövezett utat válasszák, ott egyébként is egyenesebb, egyenletesebb az út. Egyébként pálya is van bőven: 32 eredeti helyszín közül választhatunk (de ezt a számot még növelhetjük). Egy-egy jól sikerült versenyt több kameraállásból is visszanézhetünk, sőt el is menthetünk, hogy később barátainknak bemutathassuk, mire vagyunk képesek. Igazából azonban úgy bizonyíthatjuk ismerőseinknek, hogy legények vagyunk a pályán, ha egymás ellen versenyzünk. Erre is van lehetőség, méghozzá több módon. Egyetlen gépet használva akár négyen is összemérhetjük tudásunkat (feltéve, hogy USB-s alaplapunk van – tudniillik ilyenkor két billentyűzet, joystick vagy gamepad csatlakoztatható a géphez –, ellenkező esetben csak ketten mérkőzhetünk egymással); ekkor osztott képernyőn láthatjuk saját versenyzőnket száguldani. Ha ennél többen akarnánk játszani egyszerre, akkor helyi hálózat vagy Internet közelébe kell férkőznünk, ugyanis csak így van rá lehetőségünk.

Idáig eljutva azt is mondhatnánk, hogy a Moto Racer 2 szinte semmiben nem különbözik elődjétől, vagy más, a piacon fellelhető hasonló programtól. Persze szebb, jobb, élethűbb, mint volt, de a lényeg az nem változott: egzotikus pályákon jó motorokkal versenyezhetünk – és mellesleg igen jól szórakozhatunk. A fejlesztők azonban gondoltak azokra is, akik nem elégednek meg ennyi újítással, és a kreativitásukat is ki akarják élni. Nos, nekik (meg másoknak is) megadatik, hogy saját versenypályát tervezzenek és gyártsanak maguknak. Ráadásul mindezt igen egyszerű eszközökkel. Van ugyanis egy pályaépítő, amely megkönnyíti dolgunkat. Már létező pályákat is módosíthatunk, de teljesen újakat is létrehozhatunk vele. A pálya fő vonalát kell megrajzolnunk (közben törölhetünk, vagy átmozgathatunk), és ehhez kell választani az ezernyi meglévő háttérből a megfelelőt. A domborzati viszonyokat is mi alakíthatjuk ki, egyes részeket megemelhetünk, másokat meg lejjebb süllyeszthetünk. Ha úgy gondoljuk, hogy készen vagyunk, akkor kipróbálhatjuk, milyenre sikeredett a „mű", de ha mégsem vagyunk teljesen elégedettek bizonyos részletekkel, még mindig van lehetőségünk a módosításra. Az elkészült pályát elmenthetjük, így máskor is versenyezhetünk rajta. Meg mások is, ha engedjük nekik; ugyanis egyszerűen átmásolható a pályát tartalmazható állomány egy floppyra, és másik gépen bemásolva a megfelelő helyre, már használható is. De mi is hozzájuthatunk mások által megtervezett pályákhoz, és nem csak az előző módon, hanem az Internet segítségével. Ekkor (ha Interneten keresztül játszunk egymással) elegendő, hogy az egyik gépen legyen meg a pálya file, mégis mindegyik gépről hozzáférhetünk. A végén, ha a tulajdonos-fejlesztő hozzájárul, a saját masinánkra is menthetjük a pályát, és ettől kezdve egyedül versenyezve is használhatjuk. Az Electronic Arts tervei szerint külön site-ot bocsátanak a fantáziadús rajongók és megszállott pályatervezők részére, akik így kihívhatnak maguk ellen másokat, vagy „árulhatják" a saját tervezésű pályájukat.

Az elején abból indultunk ki, hogy manapság igen nehéz valami újdonsággal jelentkezni a szoftverek terén. Mégis örömteli tény, hogy vannak, akik nem csak a szokásos látványbeli fejlesztésekre gondolnak, amikor programot fejlesztenek. Én azt hiszem, ezt a vásárlók is el fogják ismerni, így a Moto Racer 2 elődjéhez hasonló sikereket fog elérni.

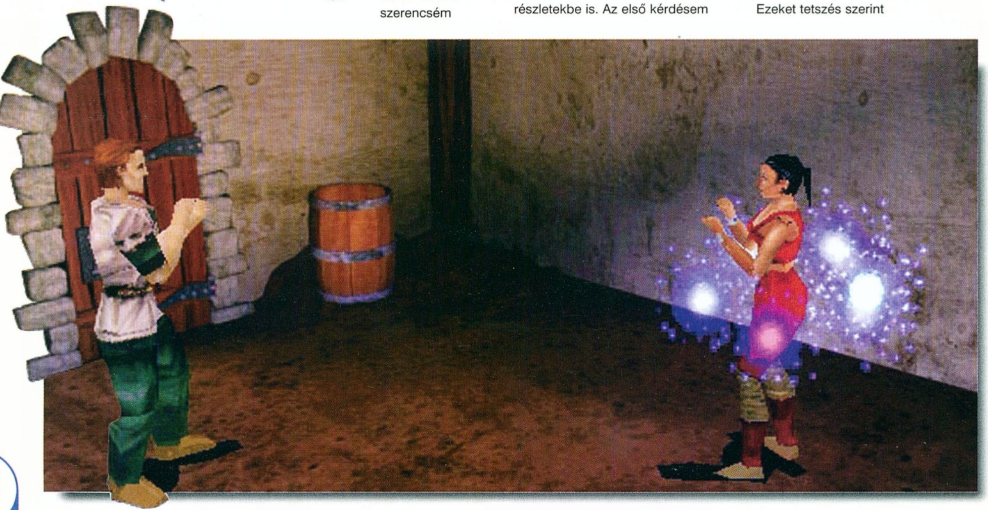
*Noble*



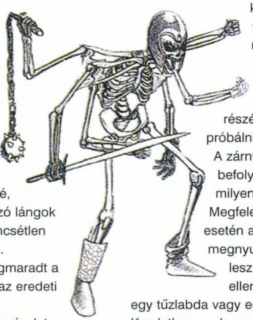
# Return to Krondor

A szerepjáték és fantasy rajongóknak nem kell bemutatnom Raymond E. Feist mester műveit. A Riftwar saga méltán lett világhírű, s a Betrayal at Krondor sem véletlenül kapta meg a 93-as év szerepjátéka címet. Ha jól számolom, akkor eltelt már több, mint öt év is a megjelenéstől, s bizony a folytatás csak nem akar megjelenni. Igaz ugyan, hogy kihozták a Betrayal at Antara-t, de azért az nem tekinthető igazi folytatásnak. A grafikai hiányosságok mellett az is gond volt, Feist nem vállalta el a történet megírását. Ez óriási hiba volt a kiadó részéről, s meg is lett az eredménye, nem lett kasszasiker a játék. Aztán elkezdtek pletykálni egy másik Krondor játékról, a Return to Krondor-ról. Eredetileg ez Myth szerű kalandjátéknak indult, de aztán szerencsére 180 fokos irányt vett a project. Így keletkezett minden idők egyik legjobb RPG-je, a Return to Krondor. Még Londonban az ECTS-en volt szerencsém besurranni a kiállításra, a nyitás előtt. Nem sokat gondolkoztam azon, melyik játékkal is kezdjek el játszani. A Sierra standján állandó volt a

nyüzsgés, ezért kihasználtam a csendet, és leültem a Return to Krondor elé. Már vagy egy fél órája játszottam a programmal, amikor egy igen kedves úriember csatlakozott hozzám. Látta rajtam, hogy érdekel a téma, s elkezdte magyarázni a játékot. Csak később derült ki róla, hogy ő nem más, mint a Pyrotechnik cég igazgatója. Róluk annyit illik tudni, hogy még két évvel ezelőtt ők kezdték el kifejleszteni a játék engine-jét, de időközben egyre jobban belebonyolódtak a részletekbe is. Az első kérdésem természetesen rögtön a harcrendszerre vonatkozott. Általában szeretem a valós idejű dolgokat, de egy RPG-t vétek megfosztani a körökre osztott harc lehetőségétől. Sokkal jobban ki tudjuk használni így az embereink lehetőségeit. A real-time harc nagyon sokszor egyfajta üsd-vágd csetepatévá alacsonyodik le, ahol nem sok esélyünk van az események befolyásolására. Szerencsére a készítők megmaradtak a régi jól bevált harcnál, s nem akartak eget rengető újdonsággal előrukkolni. Minden körben a karaktereink meghatározott számú mozgásponttal rendelkeznek. Ezeket tetszés szerint



felhasználhatjuk támadásra vagy helyváltoztatásra. Értelemszerűen, ha az egyik körben átrohanunk a szoba egyik végéből a másikba, akkor nem harcolhatunk abban a körben. A harcosok mellett fontos szerep hárul a mágusokra. Általában hatalmas túlerővel szemben kell megállnunk a helyünket, ezért nem árt, ha a csapat varázstudója tud egy-két jobb trükköt. A grafika szerelmeseinek jó hír, hogy a játék támogatja a 3D kártyák képességeit, s ez leginkább a varázseffektekben fognak megmutatkozni. Elképesztően jól néz ki, amikor egy tűzlabda becsapódik az ellenfelek sorai közé, majd az elharapódzó lángok felkúsznak a szerencsétlen martalócok ruháján. Természetesen megmaradt a vakítás spell, mely az eredeti Krondor egyik leghasználhatóbb varázslata volt. Ezen kívül még vagy hatvan varázslat áll rendelkezésünkre négy különböző osztályba sorolva. Mindegyik mágus egy adott osztályban profi, de persze kitartó gyakorlással a többi részbe is betekintést nyerhet. A mágián kívül szerepet kap még az alkímia is. Hordozható boszorkánykonyhánkban kezdetben csak egyszerűbb varázsitalokat tudunk kotyvasztani, de idővel bizony félelmetes főzetek kerülnek ki a műhelyünkből. Persze nem veszélytelen ez a tevékenység sem. Gyakran előfordul, hogy egy oda nem illő adalék miatt az egész varázsital pocsékba megy, sőt a keletkező gázok be is robbanhatnak. Ha jól emlékszem, akkor a Microprose Darklands-ében volt ilyen karakter, ott a kocsmák hátsó falát szokták lebontani a kétbalkezes méregkeverők.



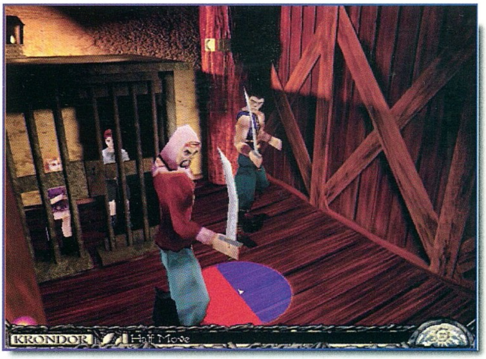
Az első részben a csapdák kinyitása tulajdonképpen csak a zárnyitás, képességünktől függött. Elég volt venni két Amulet of Upright Man talizmánt, s nem volt olyan zár, amely ellent tudott volna állni Sebes Jimmy-nek. Most egy kicsit megbonyolították a dolgot. Itt a zárak feltöréséhez nemcsak a szerencsénkre, hanem a problémamegoldó készségünkre is szükség lesz. A tolvajkulcskészletből ki kell választanunk a megfelelő alakú célszerszámot, majd a csapda megfelelő részét meg kell próbálni hatástalanítani. A zárnyitó skill befolyásolja azt, hogy milyen sikerrel járunk. Megfelelő képzettség esetén a zár megnyugtató kattanása lesz a jutalmunk, ellenkező esetben egy tűzlabda vagy egy mérgezett tű. Kezdetben csak egyszerű szerkezetekkel találkozhatunk, de a játék vége felé már ördögi zárakkal kell megbirkóznunk.

A játék 10 fejezetből fog állni, s a szereplők állandóan váltakozni fognak. Ez a rendszer már egészen jól bevált a Krondorban, s most sem tudták kihagyni. Igazából azonban csak öt karakter lesz a programban, ezek fognak váltakozni. James-t, vagyis Sebes Jimmy-t már mindenki ismerheti a Riftwar triógiából és a Betrayal at Krondor-ból. Nos, itt is ő a főszereplő, most egy elveszett kegytárgy után kutat. William ConDoin-t kevesebben ismerik, bár ő is szerepelt a könyvekben, csak éppen mint kisfiú. Ő nem más, mint Pug, a hatalmas varázsló fia. Nos, ő nem örökölte apja képességeit, de mint harcos egészen jól megállja a helyét. Aztán ott van még Jazhara, a keshi varázslónő, aki titokzatos küldetésben jár, s mellesleg remekül ért az alkímiához. A mágusok sorait erősíti még Kenderik varázstudó is, akiről az igazat megvallva nem sokat lehet tudni. Brother Solon az ötödik karakter, ő egy jó istent imádó harcos-pap.

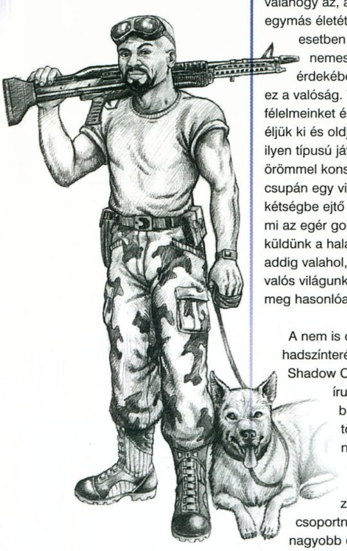
Most essen néhány szó a játék grafikájáról. Az első résztől eltérően a készítők szakították az emberszimulátor nézettel. Most felülről és oldalról látjuk a csapatot, ami egy kicsit reálisabbá teszi az egészet. Az összes karakter 3D poligonokból áll, mivel a legtöbb gyorsítókártyát támogatja a program. Minden embert fel tudunk öltöztetni, s ez rögtön meg is látszik a képernyőn. Egy bőrmellényben másképp fest a harcosunk, mint testpáncélban.

Azt hiszem a Return to Krondor megjelenésével visszajön valami az Aranykorból. A 10 fejezet biztosít arról, hogy nem egy könnyen fogyasztható kis játékról van szó. Bízom benne, hogy nem fogok csalódni, rám férne már egy újabb hosszabb utazás Mindkémia csodálatos világában.

*Mocsy*



# Shadow Company



Háború. Ez a szó rettenetes, pedig mindannyian nap, mint nap kisebb-nagyobb harcokat vívunk az életért, a fejlődésünkért. Csak valahogy az, amikor emberek egymás életét oltják ki, még jobb esetben is csak egy általunk nemesnek ítélt cél érdekében, elkeserítő. Viszont ez a valóság. Talán rejtett félelmeinket és szorongásainkat éljük ki és oldjuk fel, amikor egy-egy ilyen típusú játékba feledkezünk, és örömmel konstatáljuk, hogy ez itt csupán egy virtuális világ. A kétségbe ejtő csupán az, hogy míg mi az egér gombjait nyomkodva küldünk a halálba gaz ellenségeket, addig valahol, nem is olyan távol, valós világunkban emberek halnak meg hasonlóan, értelmetlenül...

A nem is olyan távoli jövő hadszínterét jeleníti meg a Shadow Company. 2014-et írunk, és azt hiszem a bevezető nyomán a történet szituációját nem lesz nehéz elképzelni, Te leszel a vezetője egy kisebb, zsoldosokból álló csoportnak, amely egy nagyobb cég megbízásából dolgozik, látszólag nemes és kölcsönösen jövedelmező szövetségben. Egy afrikai küldetés során azonban meglehetősen zűrös helyzetbe kerültök, és vissza kell vonulnotok. Csakhogy mire eléritek a megadott találkozási pontot, a háttér, azaz a benneteket felbérlő cég, és az általa biztosítandó menekülési útvonal a ködbe vész. Így aztán csak magatokra számíthattok, önerőből kell átjutnotok a háborús övezeten, hogy megmeneküljetek. Ezek után várhat az édes bosszú, lehet egy kis meglepetést okozni a cégnek is, ami oly kedvesen itt hagyott téged és csapatodat ebben a kegyetlen, halálos veszélyeket rejtő sivatagban...

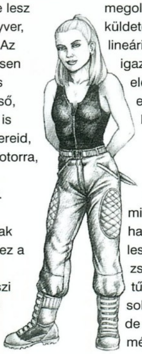
Már annyi, jobbnál jobb stratégiát harangoztunk be ebben a hónapban, hogy itt az ideje ajánlani valamilyen más csodát is, ami ha nem baj, legyen mondjuk ismét stratégia. Mit csináljak, csak nem tudok kibújni a bőrömből... ;-)

A Sinister Games fejleszti ezt a programot, ami ugyan csak 1999. tavaszán jelenik meg, de már most érdemes odafigyelni rá. A Commandos és a Rainbow Six után talán merészség egy ilyen programot

kiadni, de nagyon úgy tűnik, hogy ebben a szoros mezőnyben is van a Shadow Company-nak létjogosultsága, megjegyzendő, hogy ez a csapat első programja.

## ZSOLDOSOK

A team összeállítása teljesen a Te gondod, ami meglehetősen felelősségteljes, és körültekintést igénylő feladat, ugyanis minden emberednek egyénisége lesz, ami nem feltétlenül könnyíti meg a helyzetedet. Ezek ugyanis, igaz virtuális formában, de mégis hús-vér emberek. Férfiak és nők vegyesen, ám egyikük sem harci gép, éreznek, vitáznak, nyakaskodnak, és így tovább. Minden ember más képességekben jeleskedik, s ezek között olyan is szerepelhet majd, mint a síelés vagy a humor. A jelenlegi felállás szerint szerencsére a legfontosabbakat Te választhatod ki. Ezek a rejtőzködés, kúszás, mászás, lőfegyverek és egyéb felszerelési tárgyak használata, stb.



A hagyományos fegyverek mellett rengeteg felhasználható cucc lesz. Az alapok között persze lesz pisztoly, puska, gépfegyver, aknavető meg minden. Az egyebekben pedig teljesen logikus és igen hasznos tárgyak tűnnek fel; távcső, hótaposó, síléc, stb. Az is előfordulhat, hogy embereid, elhagyott, magányos motorra, tankra, csónakra, sőt helikopterre bukkannak. Elvileg ezeket is lesz lehetőség használni, csak még nem tudom, hogy ez a játékmenetben hogyan jelentkezik, mert a tavaszi megjelenés még odébb van, s bár az engine kész, ez a rész nem tiszta. Pedig az ígéretek szerint a tankok például gyorsabban mennek hegyről lefelé és a tüzelés ereje visszalöki őket.

Az már most látható, hogy a 3D világ minél professzionálisabb kidolgozására törekednek az alkotók. A már lassan megszokottá váló időjárás és fényeffektek mellett számos finom részlet jelenik meg. Ráadásul a hóban illetve a sivatagi homokban megmaradó nyomok nem csupán látványosak, hanem segítséget is jelenthetnek.

## JÁTÉKMENET

Azt hiszem a Commandos osztatlan sikere után kissé talán furcsának fog tűnni, amit mondok, mégis pozitívumnak érzem azt, hogy ez a játék nem köt majd meg annyira. Hiszen ott, ha nem találtad meg azt a megoldást, amit jó eséllyel egy realisztikusan, bár néha kissé talán fanatikusan gondolkodó designer vagy teszter kitalált, akkor nem tudtál tovább jutni. Ennél a Shadow Company játékmenete sokkal nyitottabb lesz, neked kell a küldetés függvényében kitalálnod mely embereiddel, és miként fogsz a megoldáshoz. Mindezek tetejébe a küldetéssorozatok egyáltalán nem lineáris menetet követnek, és az igazi cél tulajdonképpen az, hogy elegendő tőkét gyűjts a cég ellen irányuló bosszúd kivitelezéséhez.

## SZÁRAZ ADATOK

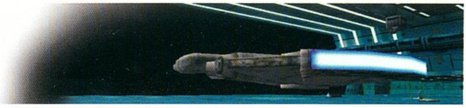
A reklámszöveg hirdetése szerint hét campaign, mindegyiken belül tíz, sőt akár harminc küldetés lesz. A tizenkét zsoldos nem tűnik soknak, de lesz még csaknem hetven választható karakter, akik azonban nem kapcsolódnak olyan szorosan a sztorihoz, mint a többiek.

Kapunk egy multiplayer map editort is. Ez annál is örömtelibb, mivel hálózatban és Interneten, akár tizenhatan lehet majd együtt játszani. Úgy tűnik, a hangulatra sem lesz panasz, a 3D kivitelezéshez több mint háromszáz hangeffekt társul, melyek megteremtik a vízesések, az eső, a szél, a mennydörgés, a jégropogás és még számos dolog csaknem tökéletes illúzióját.

Néha elgondolkodom azon, mi újat lehet még kihozni, ezekből a programokból, hiszen mindössze a látvány végletekig fokozása az igazán vérbeli játékosoknak kevés. Márpedig új, mélyebb tartalom megtalálása, megvalósítása nehéz feladat és próbatétel. Tavaszra kiderül, hogy a Sinister Games-nek sikerült-e.

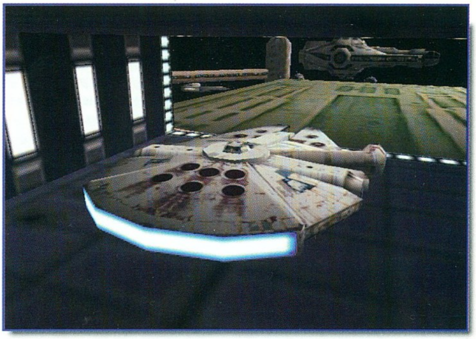
*Lily*

# X-Wing: Alliance

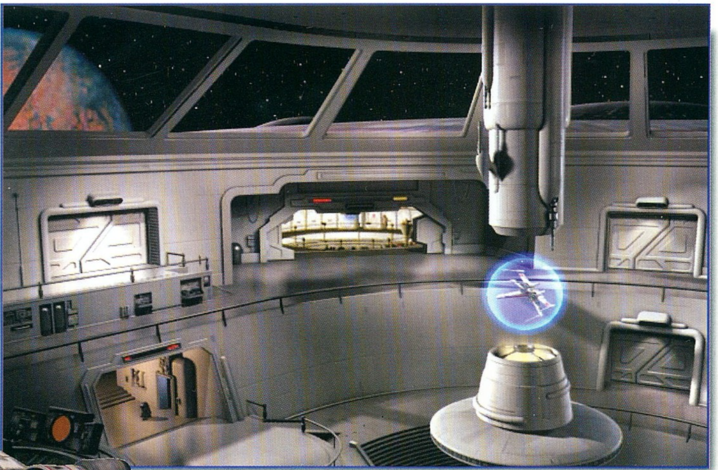


Hosszú ideje várom már azt a LucasArts szimulátort, ami végre igazán visszaadja a filmben látott űrcsaták érzését, és ezzel szerintem nem csak én vagyok így.

Bár az X-Wing annak idején éjszakákra a monitor elé szegezett, mégis sok minden hiányzott belőle, ami számomra magától értetődő lett volna. Ilyen volt például a nagy hajók jelenléte, a többjátékos mód stb. Persze egy csillagrombolót ott is ki lehetett lőni, de egy küldetéssel előtte még megsebezni sem tudtuk ugyanazt a hajót.



Aztán megjött a Tie Fighter, szebb grafikával, cirkálókkal és rombolókkal, és egyenként kilőhető ütegekkel a hajókon. Mégse volt az igazi. Legalábbis én nem voltam oda tőle. Mocsy persze azt mondaná, kár is a gyöngy a disznónak, de valahogy nem tudtam megbarátkozni az idegtépő ide-oda repkedéstől a védendő hajók között, nem beszélve az állandó incoming missile szövegről. A több játékos üzemmódot persze itt sem építették be a programba, pedig annyira kézenfekvőnek tűnt, mint Al Caponénak a szeszcsempészet.



Azután hallottam, hogy kiadják az X-Wing vs. Tie Fightert és gondoltam végre itt a program, ami egyszer és mindenkorra lesöpri a porondról az összes többi kiadott, vagy akárcsak megálmodott játékot. Tévedtem. Se átvezető animációk, se történet, és ráadásul még a grafika is hagyott kívánni valót maga után (például nekem röhejes volt, hogy a lázadó vadászok is megkapták a birodalmi hajók központi kijelzőjét).

Mindezzel nem azt akarom mondani, hogy ezek a szimulátorok nem verik torony magasan az ilyenfajta játékokat. Inkább a félig telt pohár esetéről van szó, azaz sajnálom, hogy nem valósítják meg egyszerre az összes, a témában rejlő lehetőséget. Igaz be kellene látnom talán, hogy aki sokat markol, az keveset fog.

Larry Hollandék csapata mindenesetre tanulhatott valamit vállalkozáselméletből, mert nekem nagyon úgy tűnik, hogy mindig annyit újítanak a játékokon, amennyi minimálisan elég ahhoz, hogy a Star

Wars-ért rajongók rohanjanak az új programért. Rohanni pedig fogunk, bár a rajtot minimum '99 tavaszáig elnapolhatjuk, mert legkorábban akkor jelenhet meg az Alliance, ami szép, jó és izgalmas lesz.

Újra története lesz a játéknak, és nem is akármilyen. Egy kereskedő család négy gyermeke közül a legfiatalabbként keveredünk majd kalandba vagy bajba, és kezdetben nem is a Szövetség elkötelezett híveként. A család coréliai hajójával (ami teljesen új lesz) "fuvarozgatunk", hogy egy rivális család tagjainak a szájából kilopjuk a falatot. Persze a fenti szájakat nem csak tátani fogják, ami némi tettlegességet is jelenthet életünk során. Azután, mint Han Solo, mi is szembe kerülünk a Birodalommal, és máris a lázadó pilóták között találjuk magunkat, a Tie vadászok remélhetőleg legnagyobb elkeseredésére. És a Birodalom haderejében nem csak ők lesznek letörve, hanem műszakiak, a hadtáp és logisztika egyaránt, mert a Halálcsillagok építése, a jóvoltunkból, minden ötéves tervükbe bekerül. Ugyanis a történések a hothi támadástól az endori csatáig tartanak, ahol is letőségünk lesz megtekinteni az épülő űrállomás reaktorát is, feltéve ha nem repülünk a Halálcsillag MŰKÖDŐ koaxiális lézerének (a "nagy") az útjába.

Addig azonban, amíg eljutunk idáig, közel ötven igen összetett küldetést kell teljesítenünk. Például egy küldetés alatt, akár másik rendszerbe is ugorhatunk a hiperhajtóművel felszerelt gépekkel. A gépek sem lesznek kötöttek egy-egy bevetésnél, ezért ha valakinek az Y-szárnyú a szíve csücske, akkor választhatja azt is a Tie Advanced-ek ellen az A-szárnyú helyett (persze nem biztos, hogy úgy megéri, hogy láthassa a fent említett reaktort).

Pedig a játék elején nem érdemes jobblétre szenderülni, mert újra lesznek átvezető animációk, és nem a sokak által a Mysteries of the Sith-ben nehezményezett, a játék grafikáját használó képsorok, hanem a gyönyörű, filmszerű, de számítógép alkotta jelenetek.

Ami viszont továbbra sem lesz, az a repülés hósiklóval lépegetők ellen, többjátékos lehetőség a történethez kapcsolódó bevetéseken (csak külön multiplayer küldetéseket lehet együtt játszani), és kimarad egy két hajó is az előző részekhez képest (pl. Missile Boat), ami nem is feltétlenül baj.

Végül még annyit, hogy érdemes kezdeni a spórolást RAM-ra, CPU-ra stb., mert a játék ugyan megy majd 3D kártya nélkül is, de ahhoz, hogy a Millenium Falcon fülkéjéből elénk táruló több tucat hajó látványa lenyűgöző legyen (mozgó képként is), ahhoz elkel majd az izmos hardver.

*Boy*

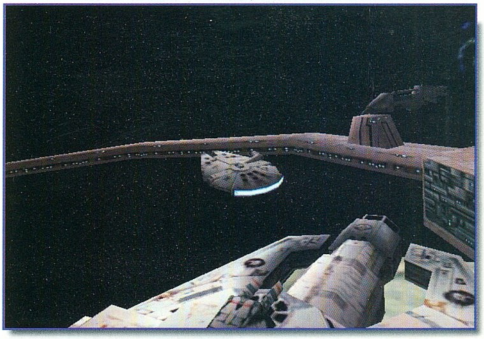
## Black Box

**STAR WARS**
**EPISODE I - GHOST MENACE**

***Várhatóan ez lesz az alcíme a - szerintem már sokak által, nagyon várt - Csillagok Háborúja sorozat első részének. Akik esetleg nem tudták, az Új Remény (nálunk Csillagok Háborúja), a Birodalom Visszavág és a Jedi Visszatér, az eredetileg kilenc részesre tervezett sorozat középső három része voltak. Sajnos a Timothy Zahn által írt és hivatalosan elfogadott befejező részeket már nem valószínű, hogy elkészítik, legalábbis nem az eredeti szereplőkkel (másokkal meg ki lenne rá kíváncsi). Az első három rész viszont elkészül, sőt a címben szereplő első részre már csak fél évet kell várni. Bemutató (USA): 1999 május 21.***

***A történet Luke apjának, Anakin Skywalkernek a gyermekkorával kezdődik. Egy hatéves gyerekkel ismerkedünk meg, aki fiatal kora ellenére kitűnő érzékkel bánik minden géppel. A helyszín a Tatooine bolygó és Coruscant lesznek, de reméljük azért a homokdűnék mellett látunk majd egy-két csillaghajót is.***

***Luke apját egyébként Jake Lloyd játssza és feltehetőleg még nem James Earl Jones adja hozzá a hangját.***



# Starcraft - Brood Wars

Úgy hiszem, nem létezik olyak Blizzard játék, amelyiknek érkezését ne előzte volna meg óriási várakozás. Így van ez a kiegészítőkkel is, még jól emlékszem mennyire vártam a Warcraft 2 – Beyond the Dark Portal küldetéscsomagot. Valahogy most is úgy érzem magam, mint akkoriban: lassan alig bírom kivárni, hogy végre megérkezzen az első kiegészítő minden idők legjobb stratégia

játékához. Igaz, hogy a Starcraft – Brood Wars első ránézésre nem túl sok változtatást rejt magában, mégis sokan érzik hasonlóképpen magukat, talán nem véletlenül. Meglepetés ide vagy oda, úgy gondoltuk, közöljük veletek azokat az információkat, amiket sikerült megtudnunk a Brood Wars-ról. Ha Te is beletartozol abba a csapatba, akik éjjel-nappal a Battle.Neten lógnak és gyűjtik a pontokat a Ladder-en, és jóval megszállottabb híve vagy a Starcraftnak, mint jómagam, akkor előre elnézésed kérem az esetleges apró hibákért, amiket a cikkben találhatsz. Lássuk, mit is kapunk a kezünkhöz, az év végén.

A Zerg Overmind jócskán kudarcot vallott az Auir bolygón, Tassadar és seregei a Földiek segítségével véglegesen elpusztította őt. Az új küldetéslemezen természetesen egy teljesen új történet várja a játékost, friss, eddig nem látott animációkkal és 100 multiplayer térképpel. Két új környezet, a havas jégvidékek, és a száraz sivatagok lesznek a három faj harcainak új hadszínterei. Persze sokakat leginkább az új egységek érdekelnek, melyekből fajonként kettő lesz, pontosabban a Protossnak három. Nos, lássuk őket, mennyire változtatják meg az eddig is remek szórakozást nyújtó játszmákat, vagyis mire lesznek képesek.

## A TERRAN

### Medic

Ő lesz a Terran haderő egyik kulcsfontosságú szereplője, a szanitéc. Sokan úgy gondolják, hogy a Terran egy gyenge kis oldal, azzal nem játszik senki, pedig mostanában egyre jobban elkezdtem tisztelni őket. Ha valaki jól kezeli őket, bármilyen Zerg, de még akár Protoss hadsereget is képesek lesöpörni a pályáról. Nagyon gyorsan, és nagyon olcsón tud előállítani barakkjaiból olcsó gyalogságot, amivel könnyen megtámadhat minket a multiplayer játékok elején. De ha egy Medic is helyet kap egy-egy támadó csoportban, elképzelni nem merem, hogy milyen mészárlást fognak rendezni egységeink között. A Medic, két tulajdonsággal fog rendelkezni, az egyik a Heal, a másik pedig a Cure. Az első képessége a Heal, nagyon gyorsan helyre tudja állítani a biológia egységeink energiáját (Marine, Ghost), amit a gép automatikusan elvégez helyettünk az összes környezetében lévő egységen (mint a Red Alertben). A második a Cure, aminek a használatához energiára van szükség, és a különböző, legfőképp Zerg által okozott problémákat (pl.

parazita vagy pestis) képes leszedni a társairól.

### Valkyre Bomber

A levegőben eddig is nagy előnyben vannak a Terran-ok. Gondoljunk csak a láthatatlan Wraith-ekre, vagy arra, amikor megjelenik egy Yamato ágyúval ellátott Battlecruiser csapat az épületeink közelében. Talán sokak kevésnek találták ezt a légfölényt, és a fejlesztők is úgy látták, jót tenne még egy repülő egység, ha bekerülhetne a csapatba. A Valkyre egy nehéz-támadó hajó, amivel gyorsan képesek leszünk lecsapni ellenségünkre, aki a térkép túl oldalán helyezkedik el, és ha marad elég energiája, onnan akár élve haza is juthat. Ugyanis speciális képessége az utánégető (Afterburner), aminek a használatához ugyan rengeteg energia kell, de ha bekapcsolják,

akkor roppant gyorsan elérhet vele bárki bárhova.

## A ZERG

### Lurker

A Lurker a Zerg számára egyszerűen egy új „genetikai csoda". Hasonló képen születik, mint Guardian, bebábozódik az egységünk, és megszületik a rusnya pillangó. Őt viszont nem a Mutaliskokból kell létrehozni, hanem a Hydraliskokból, ebből adódóan ők földi, más szóval gyalogos egységek lesznek. Nem egy erős támadó erőt fog képviselni a Zergnek, de az ő különleges képessége remek védelmet biztosíthat a Hive Cluster megvédésében. Képes ugyanis a földbe beásott állapotában halálos tüskéket lövellni ki magából, még ott is, ahol az ellenség legkevésbé sem számít rá. Mindig is nagy védtelenségben szenvedtek szegény Zergek, leginkább csak egységeik tudták megvédeni a hátrahagyott bázisokat, nem volt a Sunken City-n kívül semmi földi védelme, és meg

kell hagyni az is elég gyatra volt. Nem a legjobb egységnek ígérkezik, de ki tudja, lehet, hogy megváltoztatja az egész Zerg kolónia életét.

### Devourer

A második egység, már a levegőt fogja uralni, sokkal erősebb lesz, mint azt előre bárki is sejtené. A leghalálosabb ellenség, nem kívánom, hogy szegény Protoss hordozóim találkozzanak vele. A Devourer egy légi harcos lesz, és ugyanúgy mutálódik a Mutaliskekből, mint a Guardian. Valahogy úgy fog ránk hatni, ha támad, mint egy pestis a csapatainkon, biztosan nem fogunk neki őrülni. Ő ugyanis egyetlen ütésével, a támadott egység fél energiáját lepusztítja. Ha például egy Marine-t támad, akkor

az 20 HP-t veszít, de ha egy Battlecruiser-t, az 250-et sérül minden egyes legyintése után. Jaj nekünk, akik nem Zerggel játszanak.

De mint szinte mindennek, ennek a támadási módszernek is van egy hátulütője, ugyanis egy életerő pont alá nem képes lemenni áldozatának ereje, ebből eredően nem képes végezni vele. No de sebaj, gondolhatjátok, hogy nem egyedül fognak támadni, valaki biztos befejezi a félbehagyott munkát a lesebzett egységeken.

## PROTOSS

### Corsair

Legtöbbünk kedvenc fajának sem kell aggódnia, lesz nekik is kivel a Brood Wars harcmezeire kivolniuk. Az első ilyen egységük, a Corsair Air Assault lesz, amelyet akkor kezdett kifejleszteni a Protoss hadviselés, amikor először találkozott a Zerg és a Terran csapatokkal. Halálos kombinációja a minden légi

egységnek. Nagyon hatásos mind a Mutalisk és többi légi egység ellen. Magával hordoz egy un. Distruptor Field Generator-t, amellyel egy olyan teret képes létrehozni bármilyen területen, amely alatt a mechanikai és elektromos berendezések csütörtököt mondanak. Sajnos ez egy területre, nem egység(ek)re ható tulajdonság, így tehát ha kimennek alóla a Siege Tankok, vagy akár a Marine-ek, ágyúik és puskáik újra működő képessé vállnak. Ezért érdemes lesz nem egységeken, hanem épületek, mint például bunkereken, rakéta és photon ágyúkon használnunk.

### Dark Templar

Miután Tassadar kapcsolatba lépett Zeratul-lal, egy kis csoport Dark Templar rendelkezésünkre állt, hogy elpusztítsuk a Zerg Overmind-ot. Most, hogy az Auir bolygón megpecsételődött a Zerg sorsa, lehetőségünk lesz, hogy egyszerre irányítsuk a light és a dark templarjainkat. Személy szerint én nem sokat használtam a Templar-ját a Protoss hadviselésnek, de egy biztos, remekül lehet bosszantani vele az ellenségeinket. Nincs túl sok információ róla, csak egyetlen egy: két Dark Templar feláldozása hozza létre a Dark Archont.

### Dark Archon

Mint azt már említettem, két Dark Templar feláldozása, helyesebb szóval kombinálása hozza létre a Dark Archont. Mivel egyáltalán nem létezik fizikai testük, nem tudnak érintkezni senkivel, így közvetlenül támadni sem. Viszont létezik három speciális tulajdonságuk, amelyek ideális gyilkoló eszközzé teszi őket. Az első ilyen a Feedback, aminek hatására célpontja(i) egymásnak esnek, és saját csapattársaikra támadnak. A második egy kicsivel egyszerűbb, Mealstrom-nak hívják. Az Dark Archon mentális erejével képesek leszünk megállítani bármilyen támadó csapatot, melyekben élőlények vannak, csak rájuk kell egy-egy ilyen mealstrom-ot irányítani, és azok tüstént a földbe gyökereznek. A végső fegyver az, amire egyszerűen csak azt lehet mondani, hogy csodafegyver. Nagyon sok energiára lesz szükség, hogy előhozzuk, de ha sikerül, a jutalmunk sem marad el. Úgy hívják, Mind Control, és mint azt a tulajdonság neve is kimondja, egy bármilyen másik elő teremtményt tudunk vele teljes uralmunk alá hajtani. Megkapjuk annak összes tulajdonságát és tudását, akár elkobozhatunk egy egész ghost csapatot álcázó képességgel együtt, ha kedvünk szottyan hozzá.

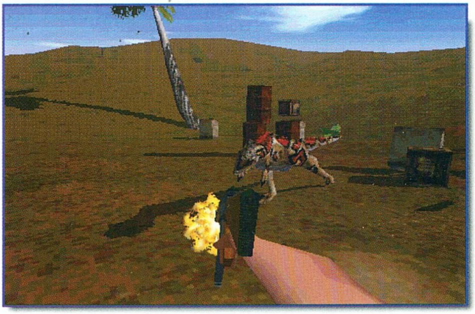
*Chris*
*chris@mail.acomp.hu*

# Trespasser

Steven Spielberg Jurassic Parkja óta reneszánszukat élik a dinoszauruszok. Mint az várható volt, a számítógép monitorán is hamarosan megjelentek a T-Rex-ek és a velociratorok. Az EA a Dreamworks-

szel karöltve elkészíti a folytatást. A történet szerint egy évvel vagyunk a második rész után. A B helyszín vadonjában egyedül marad egy fiatal biológusnő. A feladata roppant egyszerű, élve el kell hagynia a szigetet. Ez nem is tűnik annyira veszedelmes feladatnak, de van egy apró kis bökkenő ,a sziget hemzseg az őshüllőktől. A viszonylag békés brontoszauruszok és sztegioszauruszok mellett jóval veszedelmesebb lények is vadásznak a dzsungelben. A velociraptorok csak a sziget egyik részét tartják az uralmuk alatt, a másik rész a félelmetes T-Rex pár birodalma. Ezen a veszélyes terepen kell átkelnie Anne-nak. A játék érdekessége, hogy Lord Hammond angol hangja Lord Richard Attenborough, aki a természetfilmjeivel lett világhírű.

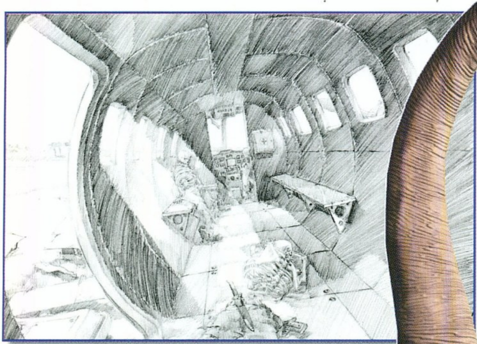
A program egy kezdeti verziójával már március végén találkoztam Hannoverben, a CEBIT-en. Akkor az AMD standján mutatták be, a legnagyobb titoktartás közepette a játékot, ezzel demonstrálva az akkoriban újnak számító K6 3D teljesítményét. A processzortól nem voltam elájulva, de a játék már akkor is elég érdekesnek tűnt. Igazából nem a grafikája fogott meg, akkoriban még nem támogatta a 3D kártyákat, ezért hatalmas pixelekből állt. Sokkal inkább a játék fizikája lepett meg. Képzeljük el, amint egy tóba bedobunk egy kavicsot, a keletkező hullámok szépen elkezdenek araszolni a part felé. Viszont ha fogunk egy géppuskát és belelövünk a tóba, akkor pontosan annyi gyűrű indul el, amennyi golyó a vízbe csapódott. Persze nagyon jól tudom, hogy ettől még nem lesz egy játék érdekes, de azért nagyon sokat dob a dolgon. A program készítői szerint ez a játék teljesen a valóságra fog épülni. Nem lesznek elszórva az út közepén gépfegyverek, s a kevlar mellény sem a WC-ben lesz elrejtve a piszoár mögött. A Trespasser-ben mindet ott találunk meg, ahol azt várjuk. Nincs semmi futurisztikus fegyver, repülő szőnyeg, semmi extra. Itt inkább az emberi elmén van a hangsúly. Összesen 23 féle fegyver lesz a játékban. Ezek gyártóitól sikerült megszerezni az engedélyt, s a játékban pontosan ugyanazokkal a paraméterekkel fognak működni, mint az életben. Ez a tökéletesség természetesen kiterjed, a tűzgyorsaságra, a visszarúgó erőre, de még a fegyver



hangjára is. Egy Beretta hangját meg tudjuk majd különböztetni a 44-es Magnumétól.

Rengeteg rejtvényt kell megoldanunk, de szerencsére ezeken többféleképpen is átvergődhetünk. Az ajtókat betörhetjük, felgyújthatjuk,

megpiszkálhatjuk a zárat, de azért nem árt tudni, hogy minden cselekedetünk hatással van a környezetünkre. Egy betört ajtót többé nem tudunk bezárni, s ha éppen egy raptor elől menekülünk

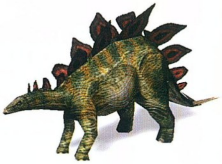


nem biztos, hogy nem jönne jól egy masszív tölgyfaajtó.

A legtöbb 3D-s játék hihetetlen grafikával büszkélkedhet, de azért nekem mindig is hiányérzetem volt. A külvilág megjelenítésében nagyon sokszor megelégedtek a készítők néhány fával és bokorral. A Trespasser-ben állítólag 40000 fa és számtalan virág lesz. Ezek mindegyike egy élő fáról lett renderelve. Senki ne lepődjön meg tehát, ha eltéved a dzsungelben. Az erdő közepén állva meg lehet majd különböztetni különböző életkorú fákat. A grafikai részletességet jól szemlélteti, hogy a kivágott fákon meg lehet számolni az évgyűrűket.

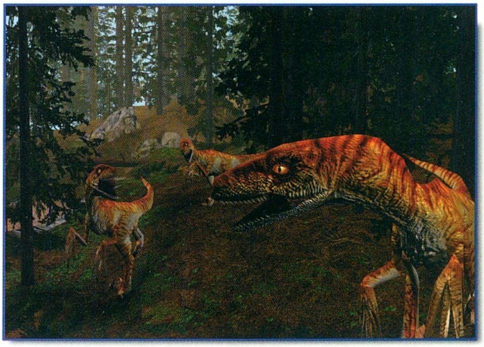
Aztán ott vannak a dinók, melyek pontosan úgy néznek ki, mintha az Elveszett világból trappoltak volna elő. Láttam mozogni is őket egy béta verzióban, s igencsak meglepődtem. Ha ez így megy tovább, lassan megelevenedik a Jurassic Park a monitorunkon. A hüllők AI-ja is félelmetesen el lett találva. 15 féle dolog befolyásolhatja az állatok viselkedését. Lesznek olyan lények, melyek egyedül félnek tőlünk, de csoportosan már merészebbek. (Ugye még mindenki emlékszik arra a részre a Lost World-ből?) Egy velociraptor teljesen másképp viselkedik ha éhes, és másképp, ha jóllakik. Ha egy korgó gyomrú raptorral hoz össze a balsorsunk akkor annyi esélyünk sincs, hogy elmormoljunk egy gyors imát. Teli hassal viszont lehet, hogy eljátszik velünk, mint macska az egérrel.

A végleges verzió négy különböző helyszínre lett felosztva. Mindegyik hely 10-11 pályából áll, szóval nem fogunk hamar végigrohanni a játékon. A dzsungel mellett át kell kelnünk egy hatalmas fenyőerdőn, nyílt sztyeppén és a hegyeken is. Külön érdekessége a játéknak, hogy az egész pálya egyszerre töltődik be a memóriába, szóval megszűnnek azok a bosszantó töltögetések, melyek a mostani 3D játékokat jellemzik.



A hírek szerint a Trespasser első verziója csak egyjátékos üzemmódban fog működni. Nem kell azonban elkeseredni, dolgoznak már a multi-player részen is, bár az csak később fog megjelenni. Apropó megjelenés: Londonban láttam a legutolsó verziót, s bizony még igencsak messze volt a tökéletestől. Grafikailag nagyon sokat fog még fejlődni, s véleményem szerint még legalább el fog telni fél év, mire a végleges tesztelni tudjuk. Ez nem is olyan nagy baj, hiszen addigra már lesznek olyan gépek, melyek gond nélkül képesek lesznek futtatni egy ilyen részletességű játékot. Egy biztos, ha Csongor játszani akar a Trespasser-rel, akkor el kell gondolkodnia egy P-II 600-ason.

*Mocsy*



# Half Life

Az utóbbi időben sokszor hallgathattam a gurusok egy részétől, miért is felesleges a gépet tuningolni. Max. az egész arra jó, hogy az éppen aktuális 3D shooter (a legextrémebb felbontásokban) még a megjelenése előtt is zökkenőmentesen fusson rajta, ez meg csak a hülyének ér meg sok-sok pénzt. Valahogy az Intel Celeron processzorral fordult egyet a világ (mégha rövid időre is) a játékosok körül. Hirtelen elérhető közelségbe került mindenki számára az, ami eddig a csúcskategóriát jelentette. (Ehh, oda ez a kis kiváltság, a fene egye meg:)) Márpedig ha a megfelelő hardware birtokában tudjuk szemrevételezni a legújabb programokat, a véleményünk is jóval közelebb fog kerülni az objektív megítéléshez. Az egész csak onnan jutott eszembe, hogy elkel majd a lóerő a Half-Lifehoz is, viszont cserébe olyan élményt kapunk, ami túlmegy a még több textúra, még nagyobb frame rate tipikus esetén.

## HALF-LIFE: DAY ONE

-Jó napot Mr. Freeman. Köszönt minket a biztonsági őr amint megérkezünk a Black Mesa Kutató Intézet C blokkjába. Udvariasan kinyitja nekünk a számkódos zárat, majd visszavonul a posztjára. Mielőtt belépnénk az ajtón még egyszer átfut a szemünk előtt az intro. A játékban Gordon Freemant alakítjuk, aki kutatósegédként dolgozik egy meglehetősen kétes sikerű projecten. A kutatások középpontjában az anyag tér és időn keresztüli tetszőleges transzportációja áll, ami már önmagában is merész feltételezés. Ennek megfelelően a kísérletekre a legnagyobb biztonsági körülmények között kerül sor, a Mesa mélyén a C Teszt Laborban.

A játék egy rövid utazással kezdődik a "helyi" METRO-n, ami szépen eljuttat minket a legalsó szintre. Engem kicsit a viharvasútra emlékeztetett a dolog, ahol egy-egy sötétebb rész után mindig jött valami látnivaló. Félretéve az öreg Vidámparkot, itt valami elképesztően jól eltalált kezdésnek lehetünk tanúi. Egy kellemes női hang végig tájékoztat arról, hol járunk, mit szabad csinálnunk, vagy éppen mennyi az idő, az aktuális hőmérséklet. Unatkozni nemigen fogunk, hiszen a környezetünkben mindig történik valami, amit az ablakból érdekesnek ítélhetünk. Talán a legfixebb pont ahol mindenki elcsodálkozott a tudomány mai állásán, az a pakolórobot. Kinézel jobbra és bejön egy negyed képernyőt elfoglaló robot, amint épp egy ládát cipel párhuzamosan a sínekkel. Azért, hogy a dolog ne legyen ilyen egyszerű egy kisebb lejtőn is leküzdi magát, közben persze a műveletnek megfelelően hajlanak a lábai. Eszméletlen királyul néz ki. A megdöbbenésből magunkhoz térve lassan tudatosul bennünk, hogy ma van a nagy nap a kutatások szempontjából, mindenki ránk vár a Teszt Laborban. Intő jel, hogy egy kisebb funkcionális hiba folytán az egyik panel lerobban a falról, ám ez nem lehet oka a kísérlet halogatásának. Védőruhában érkezünk a tettek helyszínére, majd a mikrofonon a külső szobából érkező utasításoknak eleget téve az energiahullám közepébe toljuk a kísérleti anyagot. Egy darabig úgy

tűnik minden rendben. Aztán elsötétedik a világ, csak a szívdobogásunk hallatszik. A tér bizonytalanná válik, pillanatokra idegen dimenziók nyílnak meg előttünk. Utazunk valahol, ahol ember még nem járt, körülöttünk ijesztő külsejű ismeretlen lények bukkannak föl. Végül visszakerülünk a laborba, ahol az elszabaduló energiák jókora pusztítást vittek véghez.

### ELŐRE NEM LÁTHATÓ ESEMÉNYEK...

Alig akartam elhinni, hogy ez lenne az a Half-Life aminek a bétás demoját kb. egy évvel ezelőtt megkaptuk. A balul elsült kísérlet után egyetlen feladatunk az lesz, hogy kijussunk a romokban álló épület komplexumból. Ez már csak azért is ajánlott, mert a tér kapu megnyitásának hatására furcsa dolgok kezdenek történni a Mensa falai között. A katasztrófát túlélő alkalmazottakat idegen lények támadják meg, majd a védekezni képtelen embereket zombikká változtatják. Némi Alienes hatás, hogy a fejükre telepednek a kis undormányok, majd az átalakulás végeztével máris maguk mellett tudhatják a hajdan volt professzorokat. Ráadásul mindezt végignézhetjük Gordon szemszögéből, gyakran tehetetlenül állva egy biztonsági üvegajtó falai mögött. (Itt is beköszön az a rész amikor Ripleynek és Newtnak kellemetlen percei voltak az orvosiban. A Half-Lifeban a professzor velük ellenetétben nem éli túl a találkozást az idegenekkel, segíteni pedig képtelenek vagyunk, hiszen ekkor még nincs fegyverünk.) Végre egy program, aminek sikerült egy kis hamisíthatatlan alien feelinget vinni a számítógép képernyőjére.

Amint belevetjük magunkat a történetbe, nem győzünk majd csodálkozni mennyi apró ötlettel dobták fel a játékmenetet a készítők.

A legnagyobb előrelépés a hagyományos Quake klónokhoz képest, hogy tudunk beszélgetni a szereplőkkel. A biztonsági őröknek és a katasztrófát túlélő professzoroknak adhatunk "parancsokat" is, ezzel el lehet érni azt az örömteli pillanatot, hogy az előbbiek kövessenek, utóbbiak pedig ajtókat nyissanak ki nekünk. Nem kis meglepetést okozott, hogy a biztonsági őrök velünk együtt küzdik végig a pályarészeket, néha még azt is el lehet játszani, hogy karbatett kézzel hátulról nézzük amint szétlövik az ellenséget. Azért vigyázni kell rájuk, mert könnyen elhalálozhatnak, akkor pedig magunkra maradunk a sötétben. Micsoda megkönnyebbülés amikor kifogyva az utolsó töltényekből, vértől csöpögő ruhában összetalálkozunk egy talpig felfegyverzett őrrel. Elsőre persze elég hamar ki fogják pusztítani mellőlünk, de ha kicsit belejövünk a lövöldözésbe, azt is elérhetjük, hogy két alkalmazott fog követni a kivezető úton (kész a party két NPC-vel).

Annak köszönhetően, hogy aki szembe jön az nem feltétlen ellenség - a játékmenet is alaposan eltér a megszokottól. Jó példa, hogy a kísérlet megkezdéséig egy kutató labor életébe csöppenünk bele, ahol vehetünk üdítőt az automatában, beszélgethetünk a munkatársakkal, vagy akár ostoba viselkedésünkkel dühíthetjük a kollégákat. Az egyik szobában föl, le lehet kapcsolgatni a villanyt, vagy a mikrót egyfolytában nyomogatva fel tudjuk robbantani a melegedő ételt. Ez a tudományos segédhez nem méltó viselkedés biztosítja az állandó szórakozást a Mesa falai között. Fegyverekkel pl. csak kb. 15 perc aktív játék után fogunk találkozni, de addig valahogy nem is hiányoznak. (Kivételt ez alól talán csak dj.Richie képezett, aki felháborodottan kérdezte már az

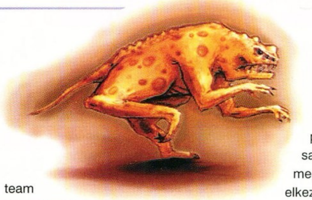
## Black Box

***A Half-Life: Day One-t ajándékba adják az egyik 3Dfx-es Banshee kártyához, a demo a tervek szerint a teljes játék kb. 20%-át takarja. Hasonlatosan nagy munka fekszik benne mint az Unrealben, gyakorlatilag már több mint egy éve is létezett belőle béta verzió. Igaz, az nyomokban sem emlékeztetett a mai istencsászár Half-Lifehoz. Szerencsére észbe kaptak a fejlesztők, vagy csak már akkor is tudták amit mi még nem. Remélhetőleg még karácsony előtt tudunk írni a teljes verzióról.***

első két perc után, hogy hol vannak már a k*@# fegyverek??? Cheatet sem talált hozzá, így teljesen elkeseredett.:)) Nem minthogyha szégyenkeznie kellene a Half-Lifenak a gyilkoló eszközök terén, legalábbis az első négy fegyver esetén, amit ki tudtunk próbálni. Alapkiképzésünk a harcművészetek terén nulla, így a kezünkkel nem nagyon tudunk variálni. Viszont egyszerű túlélőként megragadjuk az első kezünk ügyébe kerülő hosszabb alumínium darabot, és máris lehet agyonverni a folyamatosan áttranszportálódó egyre nagyobb méreteket öltő idegeneket. A következő nagy lépés az automata pisztolyt lesz, amit egy szerencsétlenül járt biztonsági embertől fogunk "örökölni". Idővel előkerül egy komolyabb shoutgun, mellé pár kézigránát. Ezzel zárulna is a kutatólaborban föllelhető fegyverek sora. Ezekkel már gond nélkül ki lehetne jutni a felszínre, legalábbis az idegenektől akik nem nagyon szeretik a "nagypapát". Szerencsére a H-L tartogat még meglepetéseket.

Épp az egyik doboz mögött nézegettem valami töltény után, amikor rádió sercegése ütötte meg a fülemet. Hamarosan meg is pillantottam egy elit katonai csoportot, amint a fejem fölött lévő függő hídon nyomulnak keresztül. Nagyszerű, itt a felmentősereg - gondoltam magamban. Ennél már csak a közelben ácsorgó tudós volt lelkesebb, aki egyből elkezdett rohanni feléjük, bőszen kiabálva, hogy ne lőjenek. Rosszat sejtve visszahúzodtam egy fedezékbe, éppen időben ahhoz, hogy biztonságos távolságból nézhessem végig amint a search and destroy team egy sorozattal lekaszálja a professzort. Utólag visszagondolva pillanatokra többször is feltűnt egy gyanús külsejű öltönyös úr a közelünkben. Nyilván ő volt a kormányzat embere, aki miután tanúja volt az idegen lények átszivárgásának a Mensaban elrendelte a teljes takarítást. Ennek örömére most már nemcsak parazitákkal, hanem az elit kommandósokkal is fel kell vennünk a harcot. Öljük meg az összeset. Ebbe a részbe annyira jól bele lehet élni magunkat, hogy az ismét dob egy óriásit az egész program megítélésén. Szó szerint kommandózunk a raktárban, dobozok között guggolunk, kirontunk a fedezékek mögül, átfutunk a tűzfüggönyön egy-egy jobb pozíció kedvéért. Közben az ellenfél (többnyire) tudatosan, rendezett sorokban támad, közben meg halljuk, mit is beszélnek a rádión keresztül. Sőt vannak a katonák között parancsnokok is (piros a sapkájuk), akik ha meglátnak valahol bújkálni, elkezdenek mutogatni a többieknek merre is találnak meg. Ez egy aranyos húzás tőlük, amiért általában halállal fizetnek:).

Gordon végül sikeresen kijut a felszínre, ahol újabb katonák és egy harci helikopter fogadja. Kemény dió, de ilyenkor már egy halom lőszer birtokában még a repkedő szörnyeteget is le lehet szedni az égről. Egyszerű, csak a szimetrikusan elhelyezett motorokra kell célozni. Ezzel vége is a Day Onenak, legalábbis a demoban.



## PÁR RÖVID GONDOLAT A JÁTÉKRÓL

A program a Quake2 engin alapjait használja, egy halom változtatás mellett. Nekem kevésbé tűnt szögletesenek, illetve az emberek megjelenítése teljesen újszerű volt benne. A fejek nagyon szépen ki vannak dolgozva, közelről is tisztán és élesen látszanak. A hangok tökéletesek, zene egyelőre nem volt. A játékmenet hasonló az Unrealéhoz, ám sokkal magávalragadóbb, izgalmasabb. A Sin király a maga nemében, de pl. visszaemlékezve egyetlen jó poén sem jut eszembe róla. Persze a sniper gunon kívül. A Half-Lifeban tobzódnak ezek a poénok, és bár szinte mindegyik nyilvánvaló "lopás" valahonnan (leginkább filmekből) az alaptörténetbe illesztésük kifogástalan. Úgy tűnik, ha időben megjelenik nagyon kellemes meglepetés lesz, jó eséllyel ütni fog mindenkit. Természetesen single player módban.

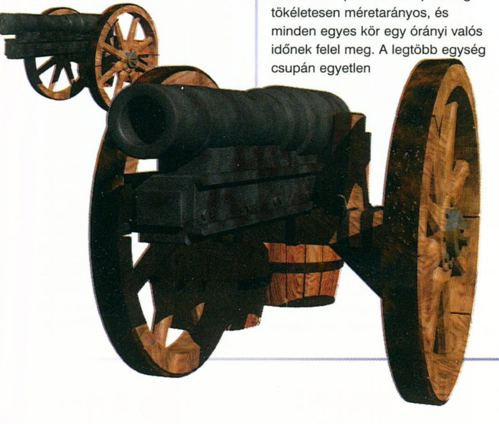
*shoebaron*
*shoebaron@gamez.pganet.com*

# North and South

Úgy tűnik idén számos, lassan már történelmi értéket képviselő játék születik újjá. Alig játszottuk végig a Dune 2000 misszióit, érkezik a Populous harmadik (bár igazából első) epizódja, és a sort még novemberben folytatja az amerikai polgárháború legemlékezetesebb feldolgozása a North vs. South. Az Interactive Magic gondozásában megjelenő vérbeli stratégia designere Craig Taylor, aki a polgárháború legmélyebb bugyraiba ásta magát, hogy ez a program a lehető leghitelesebb legyen. Így aztán minden egyes küldetés mellé részletes háttér információ társul majd. Talán emlékeztek ennek az embernek a nevére, hiszen olyan programmal kezdte szoftverpiaci munkásságát 1974-ben, mint a Wooden Ships and Iron Men.

Gondolom, meg sem kéne említenem, hogy az Interactive Magic a Great Battles sorozat kiadója. Ebből már kiderül, hogy ez itt kérem szigorú stratégia a javából; ügyelnek a részletekre, és a játék körökre osztott. Bevallom, a Great Battles sorozat külleme engem nem nyert meg, de a grafika és a megjelenítés terén úgy hiszem, ez a virtuális háború mérföldeket lépett előre. Ráadásul a megmérettetés helyszíne magában foglalja immáron a világhálón megnyitott csatamezőket is!

Összesen tíz csatában ütközhetnek meg a vállalkozó kedvű, önkéntes hadvezérek, s elvileg mindegyik csatamezőből lesz single, illetve multiplayer változat is. Gettysburg, Antietam, Cedar Creek, Five Forks, Gaines' Mill, Cedar Mountain, és így tovább. A hagyományos hexagonális elemekkel építkező térkép elvileg tökéletesen méretarányos, és minden egyes kör egy órányi valós időnek felel meg. A legtöbb egység csupán egyetlen hatszöget tölt be, csupán néhány mérete haladja meg ezt, hiszen ezek az elemek a valóságban háromszáz méteresek. A realizmusról csak még annyit, hogy a tüzérek megtömik fegyvereiket, mielőtt lőnének, a muskétásoknak is szükségük van időre, hogy újra használhassák puskájukat. Nem semmi. Ennek megfelelően a csaták rendszere, igencsak megváltozott, hiszen, amíg ezek az egységek el vannak foglalva fegyverük megtöltésével, addig a például az ellenség lovassága bátran rohamozhat. Szintén új lehetőségeket nyit, hogy immáron itt is köd fátyolozza be a tájat, kevésbé költőien megjelenik a "fog of war". Ezen felül még a terepviszonyok is kihatnak a 'látás szabályaira' és akkor még nem is említettem azt, hogy lesznek éjszakai és nappali csaták is. Az egységek észlelése a "line of sight system" szerint működik, ezért a sötétben különösen oda kell majd figyelni, minden apróságra.



Szintén realisztikusabbá teszi a játékot a fegyverek hatótávolságának fokozott figyelembe vétele. A rendszer többi része már a szokásos módon működik, a vezérek adják ki utasításaikat a hierarchiában alájuk rendelt egységeknek. A vezetők szintje különböző lehet, ennek megfelelően eltérő típusú, és mennyiségű parancsok aktiválására lesz lehetőségük.

Mit szóltok? Szerintem jól hangzik, csak igaz legyen. A látványra nem lesz panasz, a tartalom pedig igazi, csont stratégia. Meglátjuk mire lesz elég. Végül, talán az sem utolsó szempont, hogy a minimum konfiguráció mindössze egy P90-es, az ajánlott pedig Pentium 200, ami szintén nem vészes.

*Lily*

# WWII Fighters

**EUROPE 1944**

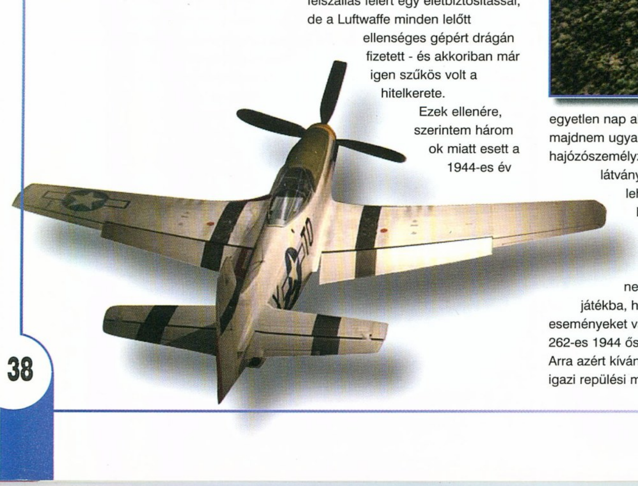
Érdekes, hogy a Jane's az 1944. december 16-án kezdődött ardenneki német ellentámadást választotta témának a szimulátorhoz.

Egyrészt, mert ekkorra a német légierő már régen alárendelt szerepet játszott a szövetségesekkel szemben, másrészt mert a légiharcok már nem befolyásolták lényegesen a háború kimenetelét. Ez persze nem azt jelenti, hogy a szövetséges pilóták számára minden felszállás felért egy életbiztosítással, de a Luftwaffe minden lelőtt ellenséges gépért drágán fizetett - és akkoriban már igen szűkös volt a hitelkerete.

Ezek ellenére, szerintem három ok miatt esett a 1944-es év végének eseményeire a választás. Az első, hogy a rövid (és felesleges) küzdelem során volt olyan nap, amikor a két szembenálló oldal több, mint ötszáz repülőgépet veszített egyetlen nap alatt, nem beszélve a majdnem ugyanennyi hajózószemélyzetről. Ez pedig látványos légiparádékra ad lehetőséget, hatalmas bombázókötelékekkel. A második, hogy a különlegességnek számító Me-262-es nem kerülhetett volna a játékba, ha korábbi eseményeket választanak, lévén a 262-es 1944 őszétől került bevetésre. Arra azért kíváncsi vagyok, hogy igazi repülési modell ide vagy oda, mennyire fordítottak figyelmet a Messerschmitt híresen problémás hajtóműveinek élethű megformálására, vagy arra, hogy találkozhatunk-e majd a programban a hangsebesség körüli, esetleg azon túli repülés jelenségeivel (kormánycsere stb?). A harmadik dolog azt hiszem a legprózaibb lehet, mégpedig, hogy a Fighter Legends nem lesz árva gyerek. Valószínű kiadnak majd hozzá egy-két kiegészítőt, és ezért az első részben annyi érdekességet vonultatnak fel, amennyi ahhoz kell, hogy felkapjuk a fejünket, de messze nem annyit, hogy elsüssék az összes puskaporukat a témával kapcsolatban.

Ezzel együtt nemsokára igazi élményben lehet részetek, ha kézhez kapjátok az új szimulátort. Már írtam róla pár szót, de akkor még jószerével csak találgatni lehetett, hogy min is dolgoznak Paul Grace-ék.

Annyit már akkor is lehetett tudni, hogy hét repülhető típus lesz a játékban, és a repülési modell, a grafikával együtt, nem hagy majd kívánni valót maga után. Ez így is lett, és a fentiek a játék más elemeire is igazak.



Nem tudom melyikőtöknek, hány olyan CD volt a kezében, amelyikről azt állították, hogy órányi videóanyag, többszáz kép és lexikonnyi szöveg található rajta. Azután kiderült, hogy a fantasztikus filmbetétek eltartanak tíz-tizenöt másodpercig is, a képek minosége alulmúlta a Cmena 8-ét, a terjedelmes szöveg pedig főleg a

kezelőfelület menüpontjaiból állt. Szerencsére a Jane's-nél komolyabban vették az ígéreteket a fejlesztők, és megtettek mindent, hogy nagyon jó hangulatot teremtsenek a játékhoz. Azért nem mondom, hogy a kor hangulatát adják vissza, mert egy-egy részlet azért visszahoz minket a jelenbe.

Sokminden eszembe jutott ezzel kapcsolatban, amikor nézegettem a játék képeit. Az egyik dolog a repülés szabadsága, mert a programban végre nem lesznek radar üzemmódok, nem kell chaff-et vagy flare-t szórni. Minden amire szükség lesz, az a jó reflex, gyors döntés és pontos célzás.

Ennek ellenére ne számítson arcade stílusra senki, mert az irányítás hasonlóan finom kezet igényel, mint az F-15-ben! Ugyanis egy kicsit erőteljesebb nyomás a boton, és máris jön a vörös köd.

A gépek gyönyörűek. Nem egyszerűen egy cső két oldalára ragasztott vasalódeszkát mintáznak, hanem a valódiak majdnem élethű másai. Nemcsak kívülről, de belülről is, és ahogyan a levegőben viselkednek, az is várakozáson felüli. Csak egy apró példa. A lelőtt gép darabokra szakad a levegőben, és a szétszóródó részek nem tűnnek el a nagy kékségben, hanem sorra lepotyognak a lezuhant gép körül.

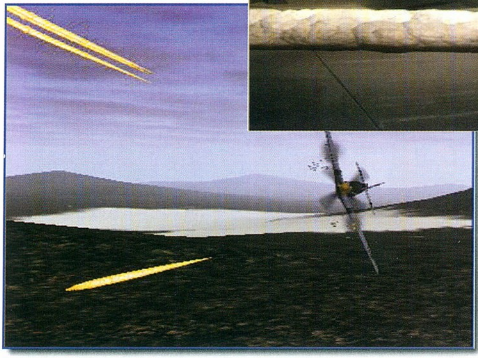
Azért csiszolnivaló még akad, mert ugyanezek az alkatrészek úgy süllyednek el a földben, mint az olajbogyó a martiniben.

A grafikával és a repülési modellel kapcsolatban a nagy újítás az új sérülési modell lesz, úgyhogy láthattok majd szétlőtt fékszárnnyal és kilyuggatott oldalkormánnyal hazavánszorgó gépeket, vagy menekülhettek elakadt géppuskával a felbőszült ellenség elől.

A hanghatásokról már nem tudok ennyi jót elmondani, mert amíg a különböző fegyvereknek más és más a hangja, addig a motorhangok, a repült típustól függetlenül, a korai elektromos varrógépek zakatolására hasonlítanak. Ráadásul kétfajta motorhangot alkottak, ezért az ellenfél gépének más a hangja, mégha ugyanazzal a típussal repül is, mint mi. Viszont a pilóták anyanyelvükön szitkozódnak, amit a szabadszájúak biztosan értékelni fognak, mégha a használt kifejezések nem is túl vaskosak.

Mivel az egyetlen hadjárat kevésnek tűnhet, ezért a szövetségesek és a németek oldalán is játszható lesz a játék. Akik valamelyik Jagdgeschwader pilótájaként szeretnének érdemeket szerezni, azoknak ajánlanám valamelyik intenzív német nyelvtanfolyam elvégzését, mert a korabeli híradók angol színkron nélkül hangzanak el, és sokat veszítenek a hangulatukból, ha az ember nem érti őket (wenigstens ein bißchen).

Ami viszont nem dobja meg a játékot az az, hogy a hófödte táj nem mutat túl sok változatosságot. Néhány elszórt fenyő, amin büntetlenül átrepülhetünk, anélkül, hogy a fának vagy nekünk bajunk esne. Maga a domborzat jól néz ki - már amennyire néhány hepe-hupa jól tud kinézni - de egyelőre nem láttam erdőket ahol tankokat lehetne bombázni, vasúti síneket, hogy láthassuk a kilőtt mozdonyból az égre csapó gőzoszlopot vagy utakat, ahol lőszeres kocsikra lehetne rácsapni. Viszont az ég, az nem akármi. A színek olyanok, hogy a lírai alaktúak, a kedvesükkel kéz a kézben, talán még a dombtetőről is elnéznék a monitort. A felhők pedig a virtuálisan kondenzálódott bináris vízpára remekei. Ráadásul ezek még mind csak a játékot dicsérik, de a két CD közül az egyik egy mini archívum, ami jól szerkesztett, színvonalas, és ráadásul nem csak unalomig ismert képekből és filmekből áll. A hét repülhető típusról nemcsak a részletekbe menő ismertetőt olvashatjuk, hanem repülni is láthatjuk őket. Persze nem bántak mostohán a többi résztvevő géppel és földi egységgel sem, amik mindegyikéről szerepelnek adatok az archívumban. Ugyanígy olvashatunk az ardenneki offenzíva jelentősebb fordulópontjairól is. Az adatbázisban való kutakodást gondosan megrajzolt képek segítik, amik akár ötletadók is lehetnek, ha makettezik valaki, és egy szép diorámát szeretne csinálni.



Az egyetlen dolog amit nagyon hiányoltam, az a gépek gyengéinek és erősségeinek bemutatása volt, mert az sokat segítene majd a légiharcoknál, vagy egyszerűen csak jó volna tudni az apró műhelytitkokat.

Végül a hat egykori ásszal készített interjú az eper a tejszínhabon, és amiről beszélnek azt mind kipróbálhatjuk majd egy-egy bevetés erejéig.

Talán már karácsonykor.

*Boy*

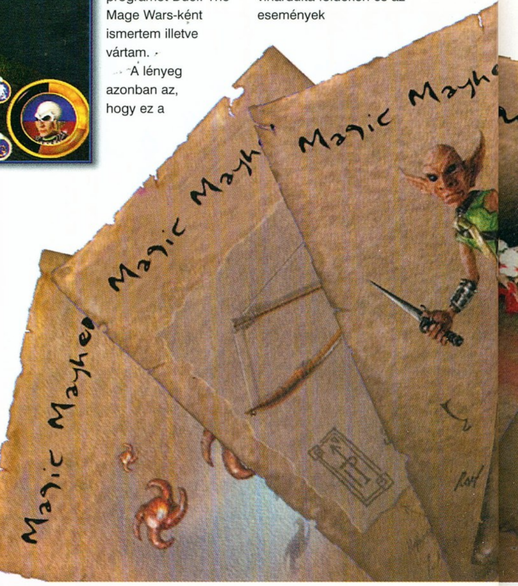
# Magic and Mayhem

Az arcane birodalmak létezését manapság a legtöbben mende-mondának tartják, a csodálatos történeteket csupán legendák és mítoszok őrzik. Hatalmas királyságok, melyekben éppolyan hétköznapi dolog a mágia és annak használata, mint az, hogy erdőkben, hegyekben és völgyekben rettegett szörnyek rejtőznek. Ám ezek a birodalmak most is elérhetőek, csupán meg kell találni és használni az oda vezető utat, mely a varázslattal létrehozott portálokon át vezet. Csak varázstudóknak érdemes próbálkozni, hiszen e királyságokban mindent átsző a mana hatalma, s ennek ismerete és felhasználási képessége nélkül kalandod eleve kudarcra ítéltetett, mert csak a mágusok képesek ezt az energiát fókuszálni, és hasznosítani. Ha úgy legyen, gondoltam, jól hangzik. Aztán hazarobogtam a Virgin cd-jével a zsebemben és belefeledkeztem a talán kissé rövid, de annál hangulatosabb demóba. Nem okozott csalódást sem a cég, sem a cím, bár ez idáig a programot Duel: The Mage Wars-ként ismertem illetve vártam. A lényeg azonban az, hogy ez a érzed, alkalmas vagy erre, lépj be hát a Magic and Mayhem világába!

Réges-régen a Fájdalmak erdeje békés hely volt, ösvényei elesett harcosok lelkeit vezették az örök nyugalmat biztosító tóhoz. Ám e fenséges rengeteget gonosz szándékú, hatalmas mágus szállta meg seregeivel, feldúlva időtlen békéjét. Első feladatként mindjárt elvállalhatod e kaotikus személy, Camulos likvidálását, vagy legalábbis kiűzését ebből a világból...

A zajló élet sodrásában csaknem elfeledkeztem erről a játékról, amikor egyszer csak a Mocsy, sejtelmes mosollyal az asztalomra helyezte. Magic and Mayhem - bármi is hamarosan megjelenő fantasy stratégia egy újabb pozitív csalódásnak tűnik itt az őszi csúcsforgalomban.

Ami először megfogja az embert az maga a hangulat. Ez az erdő valóban különleges! Persze maga a játékos sem sokkal jobb a konkurens varázslónál, hiszen ő is zombik idézésével zavarja meg a táj nyugalmát, de mit lehet tenni. A végtelenül egyszerűen irányítható és kezelhető program amolyan ráérős real-time stratégiaként indul. A második misszióban azonban már életveszély vár az eső áztatta, vihardúlta földeken és az események



beindulnak... De ez még nagyon ráér, hiszen egészen alapvető dolgok megismerése következik előbb.

Igazán különleges a világ mágia használata. Maguk a varázslatok különböző komponensek (magyal, fagyöngy, mandragóra, kénkő, borax, vérkő, ezüst, gyémánt, stb.) felhasználásával tanulhatók meg. Ezeket az elemeket különböző talizmánokba "helyezve" eltérő varázslatokat használhatsz. Három típusa van e különleges ékköveknek; law, neutrality és chaos. Minden küldetés teljesítése után kapsz adott számú tapasztalati pontot, és ezeket oszthatod szét az általad kívánt tulajdonságok növelésére, illetve a talizmánok számának növelésére.

A varázslat pedig lesz számos, több mint hatvan. A lények idézése mellett lehetőséged lesz tornádót támasztani, villámokat szórni, illúziókat létre hozni, láthatatlanná tenni, halottat feltámasztani, stb. Jópofa ötlet a "Lucifers Farewell" spell, amivel sajátos isten hozzád-ot inthetsz a célpontjaidnak, akik ezután rohamos sebességgel veszítik életenergiájukat. Szintén különleges az Excalibur, mint varázslat. Ezt egy általad idézett, vagy legalábbis szövetséges lényen lehet használni, különlegesen erős, mágikus fegyvert adva ezzel a Sors, és persze a kreatúra kezébe.

A megidézhető lények száma egészen pontosan huszonegy. Lesz köztük krokodil, vámpír, troll, baziliszkusz, griff, kentaur, faun, elf, óriás denevér, egyszarvú, főnix, sőt sárkány is. Minden egyes kreatúrának érdemes megismerni a tulajdonságait. A már megszokott dolgok mellett (mana költség, életerő, intelligencia, súly, sebesség) érdekes lehet mágia ellenállás, a megvesztegethetőség és a látótávolság értéke. Állítólag a varázsló tudásától függ majd az is, hogy hány lényt tud az irányítása alatt tartani, de ezt magam még nem próbáltam.

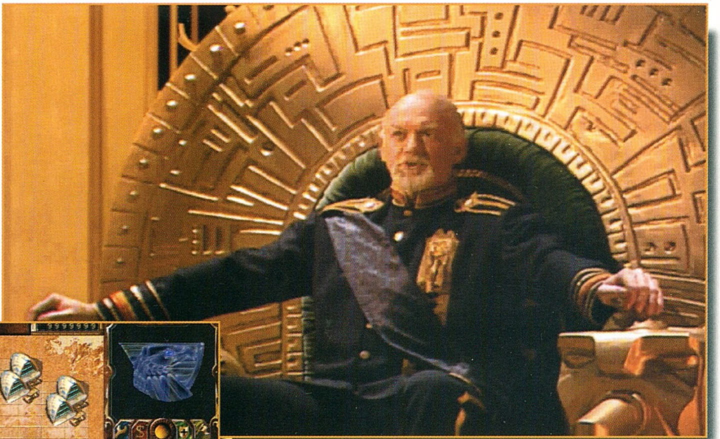
A térképeken található tárgyak közül a leggyakoribb az élelem lesz. Ezt a szörnyek automatikusan Uruk számára gyűjtik be, kivéve, ha az életerejük erősen megcsappant, mert ez esetben maguk falják fel, amit találtak. Az úgynevezett mana sprite-okat viszont kizárólag a varázsló tudja összeszedni és hasznosítani, mert ezek az apró, éteri létformák, a nevüknek megfelelően, manát adnak. Találhatsz tekercseket is. Ezeken olykor a történet kibontakozásához szükséges információ, esetleg figyelmeztetés vagy üzenet van. Vigyázat, ha már rászántad magad arra, hogy elolvasod, figyelj, mert a scroll ezután szétfoszlik, semmivé válik.

Nem lenne teljes a játék kincses ládák nélkül. Ezeket szintén csak mágusok nyithatják ki és tartalmuk meglehetősen változatos lehet, bár ez még számomra is meglepetés. A többi cuccot inkább már csak felsorolásképpen említeném, kár lenne előre lelőni a poénokat, pedig lesz itt még hétmérföldes csizma, csodaszemüveg, láthatatlanná tevő köpeny, sárkányfog, szalamandra bőr, szentelt víz, sőt grál is.

Hogy hangzik? Szerintem jól. Három fantasztikus birodalom várja, hogy felfedezzük és szerintem mindannyian szívesen kóborolnánk akár a görög, a kelta, vagy a középkor misztikus érájában. Miért hagynánk ki egy olyan programot, melyben mindhármat bejárhatjuk, s közben szemtanúi, mi több részesei lehetünk drámának, tragédiának, sőt szerelemnek is!

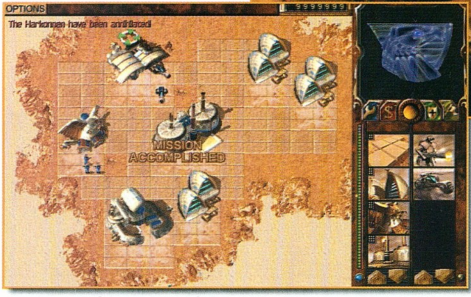
*Lily*

# DUNE 2000



### BEVEZETŐ HELYETT

Minden játékstílusnak megvan a maga őse. Itt van ugye a Doom a Quake klónoknál, a Wizardry sorozat az RPG-knél és persze a Dune 2 a valós idejű stratégiáknál. Valljuk be őszintén, az volt az első olyan stratégiajáték, amely komolyabb tömegeket ültetett le a számítógépek monitorai elé. Akkoriban még elég merésznek számított egy ilyen játékot kihozni, hiszen senki sem tudta, mit is fognak szólni a játékosok egy ilyen, teljesen új stílushoz. Azt hiszem a Westwood történelmében ez volt a fordulópont.



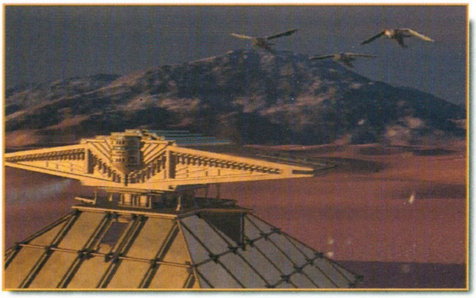

***A szabotőr játszva elsuhant az őrök mellett. Már a palota belsejében járt, amikor az álcaruha generátora felmondta a szolgálatot. Most már mindegy gondolta, s még szorasabban markolta meg a testére erősített detonátor elsütő szerkezetét. Tudta, hogy célba ért, de a küldetése befejezése előtt még látni akarta a Császár arcát, amint megnyomja azt a bizonyos gombot.***

ORDOSOK

Az azóta eltelt néhány évben a nevük fogalom lett, s egyet jelent a real-time stratégiával. A Command&Conquer és a Red Alert fogalom lett, s minden idők legsikeresebb játékai lettek. Aztán szépen elkezdték fejleszteni a Tiberian Sun-t, s a játékosok figyelme a köré összpontosult. Érdekes módon azonban senki sem feledkezett meg a nagy öregről, a Dune 2-rő l. Tudom nagyon jól, hogy az idő mindig megszépíti a régi játékokat (a Wizardry 6-ra is azt hittem, hogy sokkal szebb), mégis a Dune 2-re úgy emlékeztem, mint egy fantasztikus játékra. Aztán elkövettem azt a hibát, hogy megnéztem, s szomorúan konstatáltam, hogy mennyire eljárt az idő a Dune 2 felett. Ugyanezt gondolhatták a Westwood fiúk is, s ezért valami nagyokos kitalálta, hogy itt az ideje elkészíteni a Dune2-t a Red Alert grafikájával. Gondolom az sem mellékes, hogy szerettek volna némi pénz keresni viszonylag kevés munkával. Ezért azonban nem szabad őket elítélni, azt hiszem, ők igazán megérdemlik ezt a kis extraprofitot.

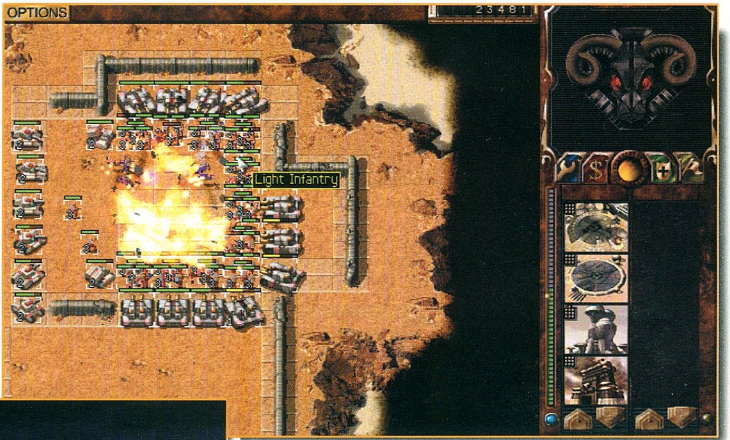
### FELEMÁS VÉLEMÉNYEK

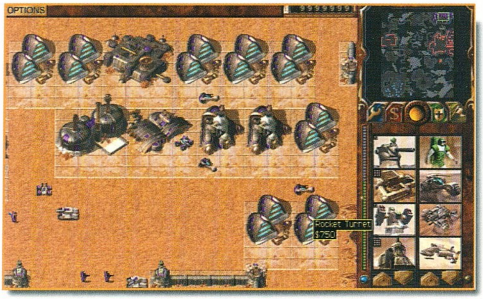
Az idén még nem volt olyan program, ami ennyire megosztotta volna a szerkesztőség tagjait. Az egyik fele a társaságnak vadul a játékra vetette magát, míg a többiek igencsak húzták a szájukat. Pedig nincs igazuk, hiszen a Westwood előre megmondta, hogy mire számíthatunk. Bele kell törődnünk, hogy ez nem egy Tiberian Sun, arra még várni kell két hónapot. Mellesleg marketingfogásnak sem volt utolsó. Már nyár eleje óta mindenki a Westwoodról beszél. Júniusban már mindenki a Dune megjelenését várta, ami meg is érkezett szeptember elején, aztán mindenki szidja egy kicsit, és újra elkezdődik a várakozás, csak most éppen a Tiberian Sunra. Az a játék lesz az igazán nagy durranás.



Bolondok lettek volna ellőni az összes puskaporukat a Dune-ben.

Ennek ellenére azonban van néhány újdonság, amit mindenképpen érdemes megemlíteni. A grafikai változásokról már beszéltem, nekem teljesen rendben lévőnek tűnt. Ne feledkezzünk meg róla, hogy az egész játék egy sivatagos bolygón játszódik, s ezért elég nehéz változatos tájat produkálni. Meg kell elégednünk a kicsit egyhangú sivatagi tájjal, amit csak néha vidít fel egy lezuhant repülőgép vagy egy döglött féreg. Ennek ellenére szerintem a pályák hangulata rendkívül jó, gyakran feledkeztem a monitor előtt, azon merengve, hogy is kell az a fránya pályát végigvinni. Nem lehet azonban azt mondani, hogy semmi újat nem produkáltak a grafikusok. A robbanások, a füst és az épületek amortizálódása kifejezetten jó lett. Nem nagyon hiszem, hogy egy real-time stratégiában ennél többre lenne szükség. Jogosan éri viszont kritika az egységek kinézetét.






Az tényleg elég körzőre sikeredett, (A körző kifejezést még Sakmantól és Christől hallottam Londonban, egyszerűt jelent) itt bizony csalódtunk a Westwood grafikusaiban. A maximális felbontás 640x480, de játszhatunk 16 bites színmélységben is. Így viszonylag jól néz ki.

Mint azt bizonyára mindenki tudja, három nagyhatalom verseng a bolygó birtoklásáért. Sajnos a legtöbb egység mindhárom családnál ugyanaz. Így bizony másodszorra már nincs olyan nagy kedve az embernek végigjátszani. Én speciel csak az Atreides-ekkel nyomtam végig, de már nem volt kedvem a többi családot kipróbálni. Igazából csak ugyanazt tudtam volna csinálni, minimális különbségekkel. A C&C azért volt nagy pukkanás, mert ott teljesen különböző egységeknek parancsolhattunk mindkét oldalon, s ez izgalmas változatosságot hozott.

## ORDOS

**Származási hely:** ismeretlen. Állítólag egy jégbolygóról irányítják a csapataikat. Mivel a környezeti adottságok miatt teljesen a kereskedelemre van utalva, sikerült tökéletesre fejleszteniük az alkudozás művészetét. Amikor az ember az Ordosokkal tárgyal soha nem lehet biztos a végeredményben.

**Vezető:** egy kartell irányítja az egész szervezetet félelmetes hatékonysággal

**Mentat:** jelenleg nincs, az előzőt kivégezték árulásért, a mostani állítólag csak egy IX klón helyettesíti. Harci képességeit a legmodernebb számítógépek segítik.

**Katonai erő:** az Ordosok birtokolják a leggyorsabb egységeket, de a tűzerő tekintetében bizony alulmaradnak. Ezt a gyengeségüket zsoldosok bevetésével ellensúlyozzák. Meg nem erősített hírek szerint tiltott IX fegyverek kerültek az Ordosok birtokába, s nem kétséges, hogy szorult helyzetben használni is fogják.

**A ház jelvénye:** a kígyó

## HARKONNEN

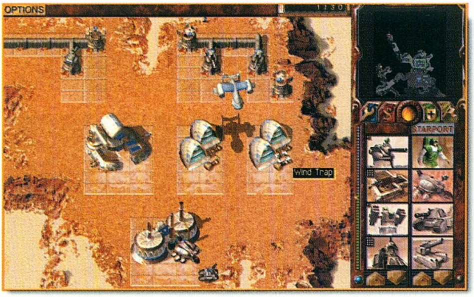
**Származási hely:** Geidi Prime. AZ ismert világegyetem egyik leggonoszabb helye. Szinte az egész bolygót elborítják az ipartelepek, a környezetszennyezés soha nem látott méreteket ölt. AZ egész hely bűzlik a gonoszságtól.

***A homokdűnék mögül Atreides felségjelet viselő ornithopterek bukkantak elő. A vezérgép megadta a jelet, mire az össze bombarekesz kinyílt. Néhány perc múlva már csak füstölgő romok maradtak az egykori büszke palota helyén.***

**ATREIDESEK**

**Vezető:** Siridar-Baron Félelmetes ember, nála a gyengéknek nincs irgalom. Kegyetlen zsarnok, csak a pénz és a hatalom érdekli.

**Mentat:** Hayt de Vries. Egy élőhalott, akit komoly összegekért vettek meg a Haronnen




bárók még évtizedekkel ezelőtt. Azóta készítik erre a feladatra. Hideg, számító és nincsenek érzelmei. Halálos.

**Katonai erő:** Tűzerőben csak a Császár csapatai vehetik fel a versenyt a Harkonnen erőkkel. Ez az egyetlen ház, mely a nukleáris technológiát et be krízishelyzetben.

**A ház jelvénye:** a kos

## ATREIDESEK

**Származási hely:** Caladan, a kék bolygó. A planéta legnagyobb részét víz borítja. Talán a legbékésebb hely az egész világon.

**Vezető:** Leto Atreides, a legnemesebb vezető akit a Dune irányításával valaha is megbíztak.

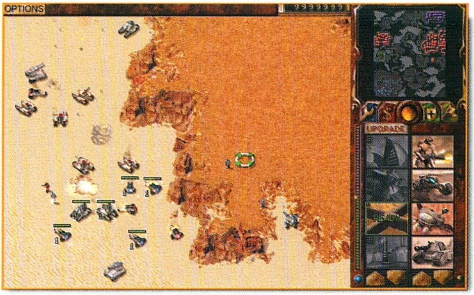
**Mentat:** Noreo Moneo Nemes, akárcsak a ház, melyet képvisel.

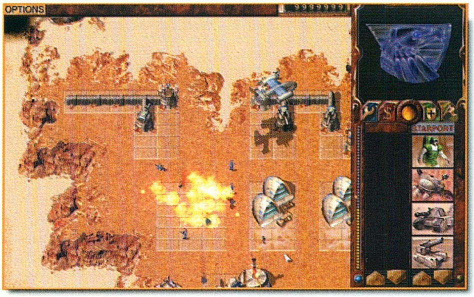
**Katonai erő:** A tűzerő és a sebesség átlagos, de fejlett technológiájuk segítségével elég hatékony fegyvereket készíthetnek. Kifejezetten jó viszonyban vannak a bennszülöttekkel, vagyis a fremenekkel. Szükség esetén az ő katonai erejükre is számíthatnak.

**A ház jelvénye:** a sólyom

## AZ EGYSÉGEK ÉS AZ ÉPÜLETEK

Természetesen nem fogom az összes egységet bemutatni, hiszen annak nem sok értelme lenne. Igyekszem azokra kitérni, melyek igazán hatékonyak voltak. Előrebocsátom, hogy ez az én véleményem, másnak minden bizonnyal más egységek voltak szimpatikusak. Kezdeném mindjárt a gyalogsággal. Nagyon ritkán használtam őket, pedig elég hatékonyak. Egyetlen baj van velük, tanktól felfelé bármilyen jármű képes eltaposni őket. A rakétások elég hatékonyak a tankok ellen, de a siege tank lövéseitől hamar kipurcannak. A Dune 2000 egyetlen új egysége a mérnök. Egyetlen mérnök képes elfoglalni bármely épületet. Kedvenc taktikám volt a nehezebb bázisoknál, hogy egy kevésbé védett helyen áttörtem a falat, majd egy mérnök segítségével elfoglaltam az egyik épületét. Mindig legyártottam előre egy rakétatornyot, s rögtön letettem az ellenség bázisának a közepére. Két torony védelme mellett felépítettem egy barakkot, majd elkezdtem gyártani a mérnököket. Hamarosan az egész az enyém volt. Sokan nem használják a buggykat, pedig igencsak hasznosak. Rögtön a könnyűgépgyár felépítése után gyártottam belőlük hat darabot, s elkezdtem vadászni az ellenfél harvesztereire. Persze azt nem árt tudni, hogy ezzel egy ellentámadást fogunk kiprovokálni, úgyhogy nem árt megerősíteni a bázisvédelmet. Három rakétatorony már megfelelő védelmet nyújt, abban az esetben, ha a buggykkal közvetlenül a tornyok zónájába csaljuk az ellenséget. Nincs is más dolgunk, mint leparkolni a tornyok mögött, megvárni míg csillapodik a roham, majd újból elindulni vadászni. A combat tank és a rakétavető egészen használható, de csah nagy tömegben. 10 tank és 10 rakétás már egészen komoly ütőerőt képvisel, A gyalogsággal ne álljunk le kötözködni, inkább gázoljuk péppé. A siege tank nálam nem volt favorit, túl lassú és túl sérülékeny volt. Az Atreidesek sonic tankja



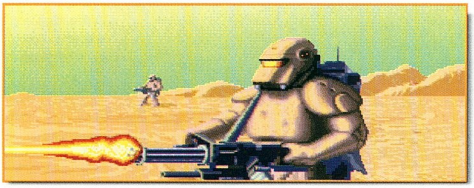



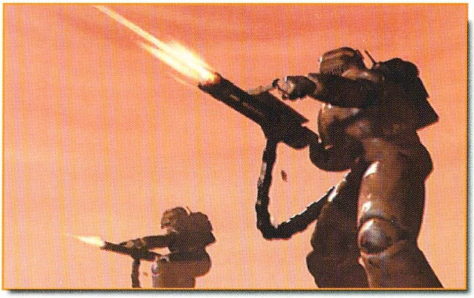

***A sötétben a sivatag csendjét mély dübörgés verte fel. Több tucat Devastátor közelített a békésnek tűnő palota felé. Minden katona tudta, hogy az áruló császár ebben az épületbe rejtőzködik. A parancsnok utasítására iszonyatos össztűz zúdult a piramis alakú épületre. Egyetlen túlélő sem maradt életben.***

HARKONNENEK

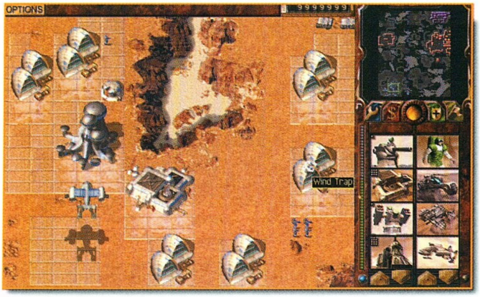
***Mindenki túl sokat várt ettől a programtól, de túl keveset kapott. Az új egységek hiánya és a mozi betétek gyenge minősége sokak számára jelentett csalódást. Én azonban a kisebbség közé tartozom. Nekem határozottan tetszett a játék, s ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az a tény, hogy végigjátszottam. Csak azoknak ajánlom a játékot, akik nem hiszik, hogy a Dune 2000 vetekedhet a Tiberian Sunnal. Be kell látni, hogy két teljesen különböző játékról van szó. A Tiberian Sun megjelenéséről egyébként mélyen hallgatnak a kiadók. Ilyenkor már vígan haladhatna a reklámkampány, főként akkor, ha a novemberi megjelenés biztos lenne.***

VÉLEMÉNY (EGY A SOK KÖZÜL)

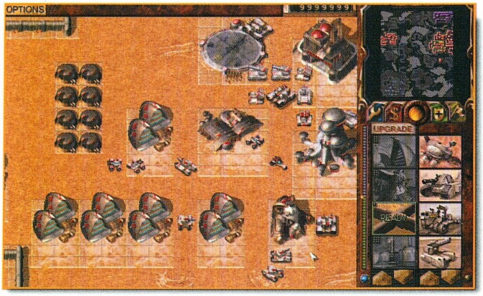




mindig is úgy élt az emlékezetemben, mint a játék egyik leghasználhatóbb egysége. Nos ez már a múlté, most alig használtam. Két óriási hibája is van, egyrészt túl lassú, másrészt a saját egységeket is sebzi. Nem igazán lehet őket nagy csatákban használni. Egyetlen célra tudtam használni őket, az pedig a gyalogság elleni védelem. Arra kiválóan megfelelnek. Iszonyatosan el lett cseszve az



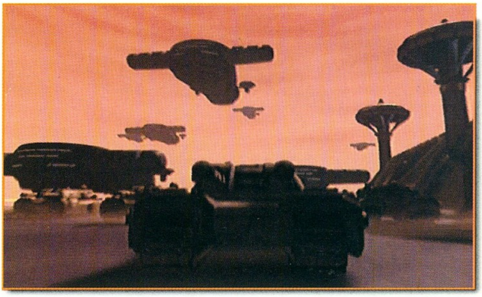

ornithopter is. A Dune 2-ben ha megépítettünk egy ilyen repülőt, akkor az magától elment felderíteni a terepet, s megkereste az ellenfeleket.




Most viszont csak meghatározott időközönként vehetjük igénybe a légicsapásokat, akkor is elég alacsony hatásfokkal. Az Atreides palota megépítése után kapjuk meg a fremeneket. A legnagyobb előnyük az, hogy a sivatagban nem látszanak, csak a kkor ha támadnak vagy akkor ha ellenséges gyalogság van a közelükben. A harci értékük elég magas, egyaránt veszélyesek a gyalogságra és a járművekre. A Dune legnagyobb tankja a Devastátor. Igazából nem valami veszélyes egység, túl lassú. Ezenkívül közvetlenül az áldozata mellé kell állnia, hogy egyáltalán megtámadhassa. Három rakétatorony vígan végez vele, mire a közelükbe ér. Kétszer ráklikkelve be tudjuk indítani az önmegsemmisítő folyamatot, de nem valami hatékony ez a funkciója sem. Nem sokkal jobb az Ordosok Deviátora sem. Egy gázfelhőt lő ki, mely esetleg megzavarhatja az ellenfél járműveit. Nem hat a gyalogságra, ezért kell néhány trike a közelben ellenük. A legjobb a Deviátorokat csapatban használni, hiszen így sokkal nagyobb az esély az ellenséges egységek átállítására. A Harkonnen bárók végső fegyvere a Death Hand missile. Nos ezt a nukleáris rakétát a gép előszeretettel alkalmazza ellenünk. Nincs annál idegesítőbb, mint amikor pont a szépen felépített védelmem kellős közepébe robban bele. Megfigyeltem, hogy a gép csal egy kicsit, mert általában a rakétatornyaimat vagy az finomítót támadja meg. Ezért kitaláltam egy kis csalást, mellyel kitolhatok a géppel. Mentsünk rögtön a rakéta indítása, után majd nézzük meg hová csapódik be a rakéta. Kedvezőtlen esetben (a rakéta a fűszerrel teli silónkba csapódik be), töltsük vissza az állást, majd adjuk el a halálraítélt épületet. Így legalább a pénz egy részét megkapjuk. Az Ordos palota szerves tartozéka a szabotőr. Speciális képessége, hogy bármilyen épületet (még rakétatornyot is) képes megsemmisíteni. A cél közvetlen közelében aktiválhatjuk (dupla kilkk) az álcázó berendezését, mely elrejti a kíváncsi szemek elő. A császári palota elfoglalása után lehetőségünk nyílik sardaukarok kiképzésére is a barakkban. Ezek az elit császári katonák a végsőkig küzdenek és nem ismerik a félelmet.

## JAVASLATOK A VÉGIGJÁTSZÁSHOZ

Ismét csak a nálam bevált taktikákat tudom leírni. Érdemes rögtön a játék elején két finomítót építeni. Egy harveszter elég lassan



gyűjti be a termést, s ha nincs pénz, akkor nem tudunk megfelelő védelmi vonalat felállítani. Több finomító esetén elkerülhető a sorban állás is. Ha megvan a könnyűgépgyár, akkor kezdjük el gyártani a buggykat. Eközben kezdjük el felépíteni a védelmünket. Három négy gun turret vagy rakétatorony már elég hatékony. Csaljuk be az ellenfél főerejét ebbe a húsdarálóba, majd rögtön kezdjük el felszámolni a legközelebbi bázisát. Mérnökökkel foglaljuk el a fontosabb épületeit. Külön figyeljünk a finomítóira. Öreg tapasztalt rókák tudják, hogy az ellenfél refinery-ét akkor érdemes elfoglalni, ha éppen benne van a harvester. Így a befolyó pénz a mi kasszánkat gyarapítja, plusz lesz egy harveszterünk is. Ha már van elég pénzünk akkor nem árt beszerezni néhány carryallt is, hiszen így jóval több pénzt kereshetünk. Ha az Atreidesekkel játszunk, akkor nem kell mindenáron megtámadni a csempészeket. Ők általában elég békések, feltétel nélkül követeik az élni és élni hagyni elvet.

*Mocsy*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Westwood | P90 | Grafika: | 87% | | |
| www.westwood.com | 16 Mbyte RAM | Hang: | 84% | 90% | |
| Electronic Arts | 120 Mbyte HD | Játszhatóság: | 90% | | |
| www.ea.com | 3D támogatás nics | | | | |

Összegzés

DUNE 2000

# Settlers III

Sok évvel ezelőtt egy szép kék floppyt adtak a kezembe, melyre csupán annyi volt írva: Blue Byte: Settlers, beta. Ekkor még nem sejtettem semmit, csak az új zsákmánynak örvendezve hazasiettem, és ártatlanul felinstalláltam azt a programot, amit azután egy új világot nyitott meg előttem. Teljes negyvennyolc órán keresztül

fedeztem fel életét, felépítését, működési elvét, és finom titkait. Egyszerűen nem tudtam betelni vele, és csupán azért hagytam végül abba, mert már muszáj volt aludni. Pedig abban a verzióban éppen a lényeg hiányzott, ugyanis a harcrendszer, a hódítás még egyáltalán nem működött, csak terjeszkedni, növekedni és gyarapodni lehetett. De akkoriban nem létezett semmi hasonló, így aztán ezzel is megfogott, méghozzá alaposan. Aztán megérkezett a teljes verzió, megkezdődtek a véget nem érő, éjszakákba nyúló háborúk, és mint oly sokan (úgy milliós nagyságrendekben) mások, beleszerettem a Settlers sajátos kis világába, s úgy is maradtam hosszú hónapokra. A bűvölet igazán nem is múlt el, csak valahogy jöttek az új programok és kénytelen voltam elhagyni kedvenc telepeseimet. Aztán amikor a Settlers II megérkezett, ismét újult erővel vetettem magam a világhódító kalandokba, de ott a lelkem mélyén csalódnom kellett, mert ez nem volt második rész, csupán egy deluxe változat, ebből következően utózöngéje annak a hangulatnak, amit évekkel előtte megértem. Gondolhatjátok, hogy ezek után mennyire óvakodva tekintettem a Settlers 3 érkezése elé. De ettől függetlenül vártam és reméltem, ezért úgy döntöttem, teszek egy próbát, s jelentkeztem béta tesztre, de nem jött össze. Aztán egy éjjel kiderült,

hogy vannak még nagyon-nagyon kedves emberek, akik titkon barátok... Szóval valaki meglepett engem egy ajándék béta teszter hozzáféréssel. Thanx forever Ata! :)))

Következzenek itt most a tapasztalatok, élmények és ilyesmik, igaz kissé szétszórtan, ám annál lelkesebben. S mire e sorokat olvassátok, talán már napok kérdése, hogy a program is a kezetekben legyen.

## A TÖRTÉNET

Jut eszembe, van ám itt történet is. Vázlatosan annyi, hogy a népek istenei, a római Jupiter, az egyiptomi Hórusz és az ázsiai Ch'ih-Yu sajnálatos módon kezdték elveszíteni a népek beléjük vetett hitét. Egy isteni buli alkalmával mindannyian beléptek Q'nqúra, minden idők leghatalmasabb istenének titkos lakosztályába. El is mondta alattvalóinak, hogy itt az idő a változásra és eljött a változások kora. Ez az a pillanat, amikor mindannyian benevezhetik népük legjobbjait egy új kezdet hajnalára. Az istenek pedig elindultak, hogy megtalálják a megfelelő embert és népet a feladatra...

A Settlers 3-ban három nép közül választhatsz majd. Az egyiptomiak profi építők, az ázsiaiak inkább a harc terén jeleskednek, míg a rómaiak alkotják e két tulajdonság ideális ötvözetét. Mindezek mellett a népek, az általuk imádott istenek miatt is részben, teljesen eltérő kultúrákat alakítottak ki. A megjelenésük, viselkedésük, szokásaik, építkezési stílusuk is más. Egy dolog azonban mindannyiukban közös, lelkesek, építkeznek, éleimet termelnek, bányásznak, és ha kell, harcolnak egymásért és isteneikért. Akárcsak az előző részekben, a több mint harmincféle karakter között találsz majd erdészt, favágót, kőfejtőt, geológust, bányászt, farmert, kovácsot és így tovább. A probléma annyival összetettebb,

hogy most már az istenek is megnehezíthetik az életedet különféle katasztrófák tűzvészek, pestis képében. Ezt elkerülendő, templomok és szentélyek építésére lesz szükség. Jelen ismereteim szerint egyébként minden küldetés célja végülis az lesz, hogy likvidáld a másik két népet a terepről, lévén a sztori szerint ez az egész egy konkurencia harc, hódítás a végső dicsőségért.

A Settlers 3 legeslegnagyobb újítása természetesen a 3D világ megjelenése, és bevallom tartottam attól, hogy ebben ki is merül az újítások tárháza, de szerencsére egyáltalán nem így történt.

Az első megdöbbenés akkor ért, amikor elindult a játék és nem egy hatalmas várat láttam a napsütötte tájon, mint eddig, hanem ott találtam magam egy csomó tébláboló emberkével. Ezután következett még számos döbbenet, de ezt majd szépen sorban.

Most már nem kell neked foglalkoznod az utak kijelölésének, mi több szakaszolásának gondjaival. Az emberek ugyanis egész egyszerűen a munkák, cipekedések és egyéb tevékenységeik nyomán kitapossák azokat maguknak. Ez szuper, mint ötlet is, ráadásul meglepően jól működik. Akárcsak az, hogy ebből következően az emberek nem adott útszakaszon le- s fel mászkálnak az aktuális cuccal, mint a robotok, hanem az úgynevezett munkások, azt viszik, amit kell. Teszem azt előfordult, hogy halomban állt már a learatott búza, ám sehol nem volt rá szükség, ezért ott maradt az adott épület előtti zászló mellett, egészen addig, míg el nem készült a malom. Ekkor viszont az összes (!!!) ráérő munkás odacaplatott, felkapott egy-egy nyaláb búzát és áthurcolta a malomhoz! Nem apránként, nem szépen sorban, hanem egyszerre.

Annyival gyorsabb és egyszerűbb lett így az élet, hogy csak na. Persze a fontossági sorrend maradt, a beállítások pedig a te kezedben vannak, szóval, ha több dolog miatt kell rohangálni, akkor minden az igényeidhez fog igazodni.

Ugyanez vonatkozik a katonai területen is mindenre! Amúgy is akad itt is újítás bőven, hiszen megjelentek a dárdások és az íjászok is, a már megszokott kardosok, no meg a katapultok mellett. És akkor még a hajókat nem is említettem…

Szóval, amikor Ata egyik lovagja oda ballagott hozzám, hogy üdvözöljön, akkor igaz, hogy a közelben lévő katonáim vérszemet kapva vetették utána magukat, hogy lekaszabolják a gaz ellent, mégis elég volt néhány mozdulat és klikk ahhoz, hogy jobb belátásra térjenek és szépen visszabandukoljanak őrhelyeikre. Végre vissza lehet rendelni a csapatokat! A rendszer tehát az, hogy az alapbeállítások szerint (gondolok itt az épületek feltöltésére) működnek a dolgok, de amikor eljön a harc ideje, akkor magad veheted kézbe embereid irányítását. Így aztán lehet áltámadást indítani, majd menekülőre fogni a dolgot és esetlegesen jól előkészített csapdába csalni a bőszült üldözőket!

Megváltozott a katonai épületek összetétele és működési elve is. Az építhető tornyok és várak mellett megjelent a barakk és a gyógyító háza, no meg a ballista hall.

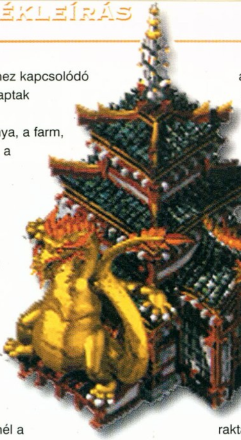
## ÉPÜLETEK, ÉPÍTKEZÉSEK

Mivel mindhárom nép építészete különböző, épületeik is más anyagokból készülnek. Pontosabban más arányban van szükségük, a lényegében ugyanolyan típusú ház kivitelezésére. A rómaiak nagyjából fele-fele arányban fogyasztják az anyagokat. Velük ellentétben az egyiptomiak jóval több követ, az ázsiaiak pedig inkább temérdek fát használnak fel.

Az épületek most már nem méret szerinti felsorolásban tűnnek fel, hanem típusuk függvényében.

A resources kategóriába került a favágó, a kőfejtő és az erdész háza, a fűrészmalom, a bányák, a fémöntő, az aranyolvasztó és a szerszámkészítő is. A bányákban kitermelt nyersanyagok között a már megszokott szén, arany és vasérc mellett megjelenik az ázsiai népeknél a kén, az egyiptomiaknál pedig a drágakő is.

A food kategóriában egyértelműen a telepesek



élelmezéshez kapcsolódó épületek kaptak helyet; a horgásztanya, a farm, a disznóól, a malom, a hentes, a sütöde, a vízhordó háza (Nem kút! A folyóból, illetve tavakból gyűjti a friss vizet.), valamint a római népnél a borászat, az egyiptominál a sörfőzde, az ázsiaiaknál pedig a rizsfarm és a desztilláló épület.

A military típusról már ejtettem pár szót, de azért nem hagyom ki itt sem, legyen teljes a felsorolás. Lesz tehát őrtorony több méretben, kilátó, vár és katapult is. Ide került továbbá a fegyverkovács, és a gyógyító háza, valamint itt jelennek meg az esetlegesen építhető kikötők is.

Az utolsó kategória a miscellaneous címszó alatt fut. Ebben lesz minden más. Konkrétan a rezidenciális épületek, a raktár, a piac, a kikötő és esetleg néhány speciális épület is. Gondolom, itt most megtorpantok egy pillanatra, mi az a rezidenciális épület. Nos, a harmadik részben nem növekszik automatikusan a populáció. Az embereknek lakóházakra van szükségük. Amint ilyet építesz, gyarapodik a rendelkezésedre álló munkások száma. Ezért erre külön figyelni kell, de ettől függetlenül szerintem nagyon jó ötlet.

Külön megemlíteném, hogy a raktárak is jelentős változáson mentek keresztül, ugyanis pontosan lehet látni első ránézésre is, mit halmoztak fel bennük. Ráadásul a hely sem végtelen, csak adott mennyiségű áru fér el egy telepen, ezért meg kell fontolni, mit termelsz, és mennyit. Magam is eltöprengtem ezen, mert amikor a horgász mellett már derékig ért a hal, akkor eszembe jutott, hogy vajon milyen szag lehet arra, meddig nem romlik meg ez a temérdek, éppen teljesen feleslegesen kifogott pikkelyes élelmiszerforrás. Mindenesetre nagyon jó, hogy minden első ránézésre látható, nincs feltétlenül szükség arra, hogy az épületekre klikkelj és úgy vizsgáld át tartalmukat.

Az építkezések kivitelezése már sokkal egyszerűbb mint volt. Amint ráklikkelsz bármelyik kategórián belül a választott típusra, máris megjelenik a térképen, esetlegesen hova helyezhető el az általad birtokolt területen belül. Az árnyszerű épületek körül ilyenkor apró, színes pöttyök is feltűnnek. Ezek azt jelölik, hogy mennyi ideig tart majd megtisztítani az adott terepet, mielőtt nekikezdenének a kivitelezésnek (a piros hosszabb, a zöld rövidebb).

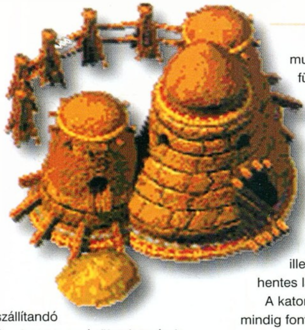
Szintén az épületek részhez tartozik, hogy míg az első két részben csupán arra volt lehetőség, hogy szüneteltesd az épület termelését, most kijelölheted azt a zónát, ahol szeretnéd, ha az adott munkás tevékenykedne. Ez nagyon pozitív, hiszen például a megfelelő részről kitermelt erdő előbb biztosít szabad teret az építkezéseknek.

Szintén kellemes meglepetésként ért, hogy a lebontott épületek után valamennyi nyersanyagot visszakapsz.

## EGYEBEK

Maradt még néhány opció, melyek egy része a bétában még nem működött, de azért lehet tudni, mire szolgálnak. A számítógép ikonnál például megejtheted a hang, illetve az egyéb beállításokat. Maradtak a statisztikák is. Ezeket részemről sosem kedveltem, de azért tény, hogy itt minden teljességében áttekinthető.

A legfontosabb az a gomb, ahol szabályozhatod az egész rendszer működését. Ez már az előző részekben is így volt, csak történt itt is néhány finom, és pozitív irányú változás. Immáron tökéletesen ura lehetsz a helyzetnek és minden valóban úgy működhet, ahogy Te szeretnéd. A szakmák szempontjából például a népesség általad megadott százalékából (!) lesz cipelő, építő, ásó munkás. A specialisták (kém, geológus, felderítő, stb.) iránti igényeidet viszont szám szerint kell megadni. A szerszámok terén választhatsz, hogy darabonként vagy arányaiban osztod el a megrendelést. Mindezek mellett maradt a prioritások elosztásának lehetősége, méghozzá nem csak a



szállítandó áru, hanem az épületek terén is.

Majdnem elfelejtettem megemlíteni, pedig itt döntöd el, melyik fegyverből mennyi készüljön, és ez a mennyiség kerül aztán a barakkokba.

## PÉLDAJÁTÉK

Mindezek nyomán a játék nagyjából így néz ki. Kezdéskor egy maroknyi ember, néhány katona és egy őrtorony mindaz, ami a birodalmadat alkotja. Az elsődleges tennivaló még mindig a nyersanyagok biztosítása, ezért szükséges a favágó, a fűrészmalom, és a kőfejtő megépítése. Most sem érdemes túl sok építkezésbe egyszerre belefogni és ez alkalommal figyelembe kell venni a népek sajátosságait is, gondolok itt az eltérő nyersanyag igényekre. Az élelmiszerellátás megoldása egyértelműen terepfüggő, a bányászat beindításához pedig előbb a geológusok munkájára lesz

szükség. Ha már van időd felderíteni, akkor most Te irányíthatod embered lépteit. (Megint egy jó pont a Blue Byte-nak.) El ne feledd a rezidenciákat, mert a remélhetőleg gyorsan növekvő birodalmadnak szüksége lesz a szorgos kezekre. Talán nem is kéne mondanom, hogy a határok még mindig a katonai épületek segítségével tágulnak. Meglepett viszont, hogy a bányászok munkájának hatékonysága függ attól, hogy kenyeret, halat vagy sonkát kapnak. Ráadásul, az hogy mit kedvelnek annak függvénye, mit bányásznak... Az élelmiszer ellátás megszervezése elég fontos elem. Maradt a gabona-malom-pékség, illetve a disznó tenyésztő-hentes lánc.

A katonai vonal erősödénél még mindig fontos szerepet játszik az arany és a jó itóka, de a toborzáshoz ez alkalommal már barakkra is szükség van. Ha elég erősnek érzed magad, indulhatsz hódítani, és ne feledj el gondoskodni a védelemről sem!

## A TÉRKÉP

Igazán ez mit sem változott. A viszonylag kis térképen természetesen csak az a rész látható a világból, amit Te, illetve a veled szövetségben lévő nép már felderített. Maradt a színekkel való jelölés, így a területviszonyok áttekintéséhez elég egyetlen pillantás. Most is több szempont szerint nézheted meg a felderített világ távlati képét. A földrajzi, beépítettségi, illetve a hovatartozás megjelenítése mellett kérheted azt is, hogy a telepesek és a katonák elhelyezkedése is megjelenjen.

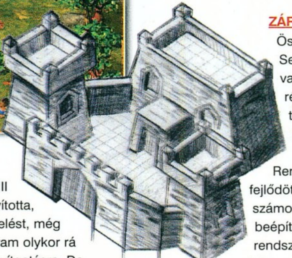
## SETTLERS 3 AZ INTERNETEN

Az online játékrendszer szerencsére nagyon kidolgozottnak tűnik, és a béta teszt során a Settlers III szerver bebizonyította, hogy bírja a terhelést, még ha maga a program olykor rá is szorult némi javítgatásra. De hiszen erről szól a béta teszt és a Blue Byte nap mint nap készítette az új patch-eket, melyek orvosolták a problémát. Így aztán a végleges verzióban non-stop lehet majd játszani, és elkészül a "world ranking system" is, mely minden egyes küldetés után változtatja a helyedet a mindenkori ranglistán. Mivel akár húszan is lehet egy térképen küzdeni, ezért nagy valószínűséggel itt is várható a klánok megjelenése. Ezt nem volt alkalmam kipróbálni, de jól el tudnék képzelni egy globális, népek közötti háborút...

Itt azonban semmiképpen nem számíthattok pergő játékmenetre, szép komótosan, amúgy "settlers-esen" zajlanak az események. Előfordulhat, hogy valaki elunja és kilép, vagy csupán levágja a net. Hogy emiatt ne szakadjon meg a játék, nagy valószínűséggel ilyenkor a szerveren lévő AI, tehát a gép veszi át a kiesett játékos népének irányítását.

## GRAFIKA

Ez az, amire egyetlen szavunk sem lehet. Bevallom, féltem a 3D világtól, nem vagyok voodoo-fan. Szerencsére a játék, bármennyire furcsán hangzik így kimondva, Settlers tudott maradni. Szép, kedves és hangulatos. A gép teljesítményétől függően választható a felbontás 640x480, 800x600 és 1024x768 között.



## ZÁRSZÓ

Összegezve, a Settlers III valóban új rész, továbblépés meg minden. Rengeteget fejlődött és nyújt számos újítást is. A beépített help rendszer annyira profi, hogy szerintem bárki tud majd vele játszani. Viszont egyelőre, úgy tűnik, megmaradt az a régi tendencia, miszerint olykor órákra magára lehet hagyni a gépet, hogy termelgessen, amíg rászánhatod magad, például a végső ostromra. De ez persze még nem tutifix, hiszen ezt a multiplayer verzióban semmiképpen sem tettem meg (addig is lehetett beszélgetni), csak így látom. Sok függ még attól, hogy milyen küldetéssorozatot sikerül összehozni a Blue Bytenak, mennyi lesz benne a kihívás, stb.

De legalább erre a programra már nem kell soká várni, napok kérdése és itt lesz. Részemről azonban tartok tőle, hogy a Populos 3 miatt nem tud majd labdába rúgni. Még valami, a DVD verzió később, a jövő év elejére várható.

*Lily*

Fergeteges játék:

sin puzzle

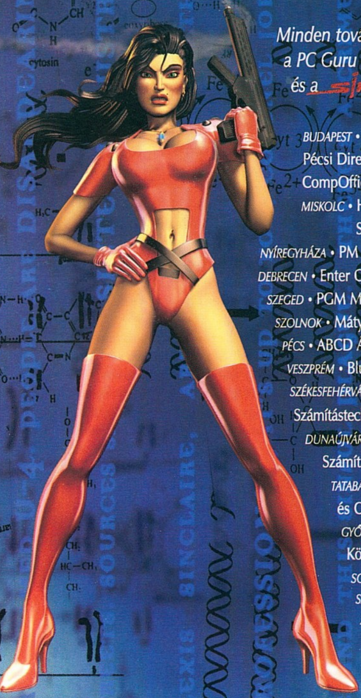
GYŰJTSD ÖSSZE
a puzzle mind a 12 darabját és
NYERJ!

1 db Diamond Voodoo2 videokártyát
1 db PlayStation alapgépet
1 db Altec Lansing hangrendszert
10 db 10 000 forintos ACTIVISION vásárlási utalványt
15 db Gravis PC GamePadot
20 db E3 CD-t

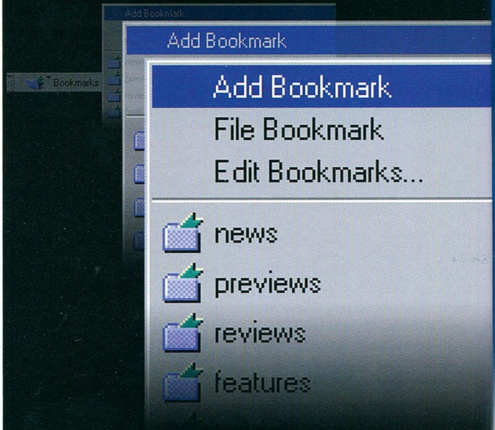
Keresd meg a sin puzzle első 10 darabját a PC Guru októberi, novemberi és decemberi számaiban és már majdnem teljesítetted a feladatot!

Minden további információ a PC Guru számaiban és a sin helyeken:

BUDAPEST • Media Markt, Pécsi Direkt (Lurdi Üzletház), CompOffice, CD Galaxis
MISKOLC • Hewlett Packard Szaküzlet
NYÍREGYHÁZA • PM Számítástechnika
DEBRECEN • Enter Computer
SZEGED • PGM Multimédia
SZOLNOK • Mátyus Irodatechnika
PÉCS • ABCD Áruház
VESZPRÉM • BlueByte
SZÉKESFEHÉRVÁR • Pannonfaber Számítástechnikai Szaküzlet
DUNAÚJVÁROS • No. 1 Számítástechnikai Szaküzlet
TATABÁNYA • Bábolna Iroda és Computer Centrum
GYŐR • Alexandra Könyvesbolt (Plaza)
SOPRON • Telecomp
SZOMBATHELY • CEO
ZALAEGERSZEG • Zalaszám Számítástechnikai Szaküzlet



ACTIVISION Modern Media PiXEL

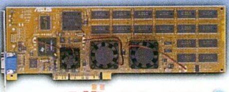



gamez.pganet.com

HC.gamer
pganet

Contact: gamez@pganet.com - http:\\gamez.pganet.com - hc.gamer ©1998 is property of PGA, Pangalaktik Agency Netzwerk and P

# ASUS Multimedia



## AGP - V5200

**JÖN !!!**

- Dual Glint MX chip a 3Dlabs-tól
- A kártyán 16Mbyte VRAM frame buffer-rel
- 80Mbyte EDO DRAM memória
- 220Mhz RAMDAC
- 800x600 220Hz
- Teljes OpenGL támogatás turbo ICD driver-el
- Nagy teljesítményû Windows NT driver

## AGP - V3400TNT

**JÖN !!!**

- RIVA128TNT, harmadik generációs chip az nVidia-tól
- Multi-Texture, Trilinear MipMapping Bump-Mapping, és 32bit-es Z buffer
- 32 bit színnél is szuper gyors 3D minöség
- A kártyán 16Mbyte 128 Bit, 120Mhz SDRAM
- 250Mhz RAMDAC, 1900x1200x16.7M 75Hz
- Teljes OpenGL támogatás turbo ICD driver-el
- A kártyán extra minöségû video capture, 1600x1200 kép
- Ajándék játék: "Incoming" teljes verzió
- Modellek:
  AGP-V3400TNT: AGP busz
  AGP-V3400TNT/TV: AGP busz Videó-In és TV-out

**Ajándék játékkal!**

## ASUS CD-ROM Drive

- CD-S400 :
  40x Max. 2750 - 6000 KB / sec
- CD-S360 :
  36x Max. 2550 - 5400 Kb / sec
- CD-S340 :
  34x Max. 2400 - 5100 KB / sec
- 75ms adat elérési idö
- Minimális CPU terhelés
- Kiváló stabilitás
- Teljes kompatibilitás minden CD formátummal
- IDE csatlakozó Ultra DMA / 33 áramkörrel illesztve
- Olvas írott és újra írott CD-t

CHIP Test Winner · PC INTERN Testsieger · PC PRO Recommended · PC Professionell · PC Extra Best Test 1998 · PC Computing The A List · CHIP TIP · PC PRO Recommended

34x max 36x max 40x max

ASUS
ASUSTeK COMPUTER INC.
http://www.asus.com.tw

**A Macroda Kft az ASUS termékek KIZÁZÓLAGOS disztribútora Magyarországon!**

A TISZTA FORRÁSBÓL SZÁRMAZÓ TERMÉKEKEN MINDIG EZ A LOGO VAN.

ASUS Tiszta forrásból!

**A Tiszta Forrásból származó alaplapokra 2 ÉV garancia van!**

1012 Budapest Attila út 63sz. Tel: 214-2392 Fax: 355-5173 www.macroda.hu

MACRODA
http://www.macroda.hu

MEGJELENT!!! ■ MEGJELENT!!! ■ MEGJELENT!!! ■ MEGJELENT!!! ■ MEGJELENT!!! ■ MEGJELENT!!!

# 2 CD +
# Ajándék A/2-es poszter

## BLASTER! teljes játék

**23 Játékdemo**

Creed (W95-3D), 3D Railroad Master (W95), Army Men (W95), Bonk Heads (W95), Cyberstrike 2 (W95-3D), F-16 Multirole Fighter (W95), Monaco GP 2 (W95), Get Medieval (W95), Iron Strategy (W95-3D), 101 Airborne Rangers (W95), Nascar Pinball 3D (W95), Rage of Mages (W95), O.D.T. (W95), Swing (W95), Superbike (W95-3D), WarTorn (W95), Hearth of Darkness (új - W95), Need for Speed 3 (W95), Sin (új - W95), Fields of Fire (W95), UFO (W95), Rainbow Six (W95), Sentinel Returns (W95)

**21 Shareware utility**

Audio grabber 1.3, Awave 4.9, Capture Professional v4, CD-Runner 8.0, Computer Tutor 95/98, Design Workshop Lite 1.83, EarMaster School, EarSaver - Player, FlightCheck 1.11, Infini-D 4.1, Noisy Mouse, Open View 1.0, Photo Crunch, Quick editor, RCCD, Stealth Interceptor, Keyboard Pro, Spinner Plus, Virtual Turntables, Web Talk-it 1.0, WinAmp 2.01, World Calendar 1.1

**19 Shareware játék**

Arcade Horse Racing, Ball Master, Billionarie, BUGS 98, Concentration, X-Sum 98, Diamonds Cave II, Galaxy Online, Gravity Ball, In the Dungeon, Madquad, Matchbox 2.5, Maye Fest, Quadnet, Shanghai 97, Stone Throw, Tile Fall, Zone0, Zulu 121

**Extra ajánlatunk**

HZ Tools 1.2, 3D Icons, NFS3 VIV Extractor/Builder, ICQ Tracker, WinAmp skin, plug-in, Grafikai programok (50 program), Háttérképek Assembly forráskódok- 3D - DOCS - SYSTEMS - 3DFILL, Programming - TUTORS, Lemezújságok, Quake II bot-ok és pályák, Hazai programok, movie bemutatók, patch-ek, cheat-ek, Windows 98 programgyűjtemény

# GIGAByte

**A Szív TV műsorán**

**Adások:**

**november 4.**
**szerda 17.00**

**november 11 .**
**szerda 17.00 (ism.)**

**november 18.**
**szerda 17.00**

**november 25.**
**szerda 17.00 (ism.)**

**december 2.**
**szerda 17.00**

**december 9.**
**szerda 17.00 (ism.)**

**Műsor info:**
**Gameland**
**Tel.: 284-1471**

**Közreműködik a**

**PC GURU** Team

1088 Bp. Rákóczi út 13. tel:266-6059 fax:318-665
e-mail:pixel@mail.matav.hu
www.pixel.hu
PiXEL
Multimédia
GRAVIS
FIREBIRD 2 THUNDERBIRD 2 BLACKHAWK ANALOG PRO GAMEPAD PRO
14 gombos programozható joystick 8 állású panorámagombbal
4 gombos joystick 4 állású panoráma-gombbal
ergonómikus kivitelű 4 gombos joystick
klasszikus kivitelű 4 gombos joystick
az első 10 gombos programozható gamepad
3 év garancia
DIAMOND
MONSTER FUSION MONSTER II VIPER V550 STEALTH II G460 VIPER V330 SONIC IMPACT
3D fx Banshee chip 250 MHz RAMDAC 16 MB RAM
3D fx Voodoo chip set 8 MB EDO RAM
nVidia Riva TNT 250 MHz RAMDAC 16 MB RAM
Intel 740 chip set 8 MB 100MHz SGRAM
NVDIA RIVA 128 chip set 4 MB 100MHz SGRAM
PCI sines, 16 bit 48 KHz Wave Table hangkártya
5 év garancia
részletfizetési lehetőség

TIMBER CRUISER
CASIO
TIMBER CRUISER CHRONOGRAPH
1325
TIMBER CRUISER
HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ ÉS JÓTÁLLÁSI JEGY
CASIO - BORKUTIME - Magyarország
A CASIO TIMBER CRUISER kizárólagos magyarországi nagykereskedelmi forgalmazója a BORKUTIME Kft.
Vigyázat! Hamisítják! A narancssárga színű használati útmutatóval biztos hogy, eredetit vásárol.
BUDAPEST Eco-Time Óraszaküzlet Duna Plaza II.emelet; Eco-Time Óraszaküzlet Polus Center; Borkutime Casio Óraszaküzlet Váci út 46/A; Eco-Time Óraszaküzlet Blaha Lujzja tér 3.; Régi Idők Órái Szent István krt. 1.; B.L. Óraszalon AUCHAN bevásárlóközpont; Eco-Time Óraszaküzlet Mammut üzletház; Óra üzlet Erzsébet krt. 15.; ÓRALAND Lurdy Bevásárló Központ; Óra-Parfüm Budagyöngye üzletház • BALASSAGYARMAT Speciár Óraszalon Rákóczi út 49. • CSONGRÁD Csenki János órásmester Erkel Ferenc Szolgáltatóház • CSORNA Renato Bijoux Shop Korona Center • DABAS Aranykorona Ékszerbolt Bartók Béla út 63. • DEBRECEN Lézer Casio Bolt Kassai út 2. • DUNAKESZI Kőszegi Péter órásmester Fő út 126. • DUNAÚJVÁROS Óra- Ékszerüzlet Kék Duna Áruház • EGER Berecz Óraszaküzlet Érsek út 13. • GYŐR Eco-Time Óraszaküzlet Győr Plaza; Némethné órásmester Aradi vértanuk 13. • HATVAN Salamon Óraszaküzlet Iskola utca 2. • JÁSZBERÉNY Oszterhuber Óra-Ékszer Megyeház utca 4/D • KAPUVÁR Renato Bijoux Shop Hanság üzletsor • KECSKEMÉT Deluxe Óra-Ékszer Alföld Áruház Passage; S.D. Watch Óraszaküzlet Petőfi Sándor utca 2. • KISKUNFÉLEGYHÁZA Onix Ékszerház Gorkij utca 2. • KISKUNHALAS Éva Óra-Ajándék Bokányi u. 3. • KISÚJSZÁLLÁS Topáz Óra Ékszer Arany János út 2. • KOMÁROM Szabóra Óraszalon Igmándi út 21. • MISKOLC Chrono Óraszalon Kazinczi utca 2.; El Primero Órabolt Széchenyi út 66. • MÓR Lampert Óra-Ékszer Szent István tér 7. • MOSONMAGYARÓVÁR Tiara Óra-Ékszerüzlet Magyar utca 17-19. • NAGYKANIZSA Time Fókusz Óraszaküzlet Dél Zala Áruház • PAKS Korvin Óraszalon Dózsa György utca 35. • PÁPA Lampert Óra-Ékszer Petőfi Sándor út 2. • PÉCS Szaturnusz Óraszalon Kereskedők Háza • SALGÓTARJÁN Oxygén Óraszaküzlet Arany János út 1. • SIÓFOK Simon Óraszaküzlet Átrium Üzletház • SOPRON Óra-Ajándék Akkord Üzletház • SZÁZHALOMBATTA Rákász József órásmester Ifjuság út 3. • SZEGED Dual-Time Óraszaküzlet Kárász utca 6.; Időzóna Óraszalon Kárász utca 5. • SZÉKESFEHÉRVÁR Kovács Jenő Óra-Ékszer Kossuth utca 6. • SZENTENDRE Óra-Ékszerház Vasuti villasor 3/A • SZENTES Lantos Balázs órásmester Kossuth utca 20. • SZOLNOK Casio Márkabolt Baross út 28. • SZOMBATHELY Gabóra Óraszaküzlet Petőfi Sándor utca 12. • TAPOLCA Óra-Ékszer Fő tér 7. • TATABÁNYA Metal Óraszalon Dózsa Gy. utca 59.; ÓRA+szerviz Gál István ltp. 712. • VÁC Tik Tak Óraszervíz Káptalan utca 18. • VESZPRÉM Represent Ajándék Skála Áruház • ZALAEGERSZEG Smaragd Ékszerszalon Dísz tér 6/B

# Incubation: The Wilderness Missions

Szerény - és meglehetősen szubjektív - véleményem szerint Incubation Battle Isle Phase Four 1997 legjobb stratégiai játéka volt. A szuper grafika, kiváló zene (melynek soundtrackjét külön CD-n mellékelték a játékhoz), nagyszerűen eltalált fegyverek, felszerelési tárgyak, a pofonegyszerű irányítás és nem utolsósorban a kifogástalan technikai kivitelezés önmagukban kiemelték az Incubationt a hozzá hasonló játékok köréből. Amitől azonban végképp padlót fogott az ember, az az Incubation hangulata, divatos szóval feelingje A stratégiai játékok többségével ellentétben az irányításunkra bízott csapatot saját névvel és egyéniséggel rendelkező, hús-vér emberek képezték, akik bevetésről bevetésre egyre közelebb kerültek szívünkhöz. (Ebben verte az Incubation például a Panzer Generalt, hiszen egy Tiger akkor is Tiger, ha Lajcsikának nevezem el, viszont Bratt, Lee, Maxon, vagy éppen Major Rutherford szuverén, senki mással nem pótolható személyiségek.) Ezért aztán az Incubationben fel sem merült a veszteség lehetősége, az ember inkább ötvenszer visszatöltött egy állást, hogy megelőzze a rá bízott emberek esetleges halálát.

Az óriási - és talán kissé váratlan - piaci siker hatására idén év elején a Blue Byte piacra dobott egy felejthető „ráadást" – Incubation Hidden Worlds –, ami pár új, zömükben az Internetről is letölthető scenariót tartalmazott. Ezt követően jelent meg a Wilderness Mission, az igazi, vérbeli küldetéslemez, mely elsősorban az új szörnyeknek köszönhetően, jóval nehezebbre sikeredett, mint az „alap" Incubation. A most következő, a teljesség igénye nélkül készült végigjátszás amolyan kedvcsináló, hiszen ezt a játékot bűn lenne kihagyni.

Mivel a Wilderness Mission kizárólag az Incubation Battle Isle Phase Fourral hajlandó elindulni, a továbbiakban kizárólag a küldetéslemezen található újdonságokkal foglalkozom.

Ami a szörnyeket illeti, négy új fajuk riogatja vadonatúj csapatunkat. (Sajnos csak Bratt és Major Rutherford maradt hírmondónak a régiek közül, de ők is elveszítették korábbi tapasztalatpontjaikat, újfent érdemes tehát öldösni a „mezítlábas" Ray'Thereket – legalábbis a játék elején. A Wilderness... egyébként is szűkmarkúan adja a tapasztalati pontokat, a harminc küldetés során összesen három kitüntetést kapunk, és új egységet egyáltalában nem vásárolhatunk. Ezért létfontosságú, hogy minden emberünk megmaradjon és mihamarabb a lehető legmagasabb tapasztalati szintre fejlődjön.)

Tehát a szörnyek. A zöld bogarak – **Bea'Ther** – a legártalmatlanabb jószágok. Nem támadnak, nem is védekeznek, csak éppen eltorlaszolják előttünk az utat, nemegyszer teljesen közrefogják embereinket. Márpedig számos küldetés „időre", pontosabban körre megy. Kemény páncéljukat a láncfűrész töri fel leghatékonyabban. A lila bogár – Bea'Coo – jóval veszélyesebb. Három-négy lépés távolságból gyilkos tüzet köp, ráadásul megölésekor szerterepülő testrészei irtóztató pusztítást végeznek a vele szomszédos mezőkön állókon, baráton, ellenségen egyaránt. Ezért likvidálásakor sohase álljunk szorosan mellé – szurony, láncfűrész kizárva! –, viszont, szerencsés esetben egyetlen lövéssel csordányi ellent másvilágra küldhetünk. A mindent eldöntő utolsó csatában az első Incubationből jól ismert, rettegett „anyapókokat" nekem kizárólag a Bea'Coo-k szétrobbantásával sikerült kinyírnom.

A **Tea'Ther** csak közelharcban veszélyes, akkor viszont egyetlen mozdulattal lenullázza harcosainkat. Ugyanabban a körben nem tud lépni és ölni, ezzel szemben baromi erős páncélja van. A recept egyértelmű: „Végy egy, de inkább két láncfűrészt..."

A **Gore'Coo** a legintelligensebb szörny. Kiválóan helyezkedik, remekül céloz, és az ő puskája sose melegszik túl! Az új csodafegyvert, a célponthoz pókként odamászó, „önjáró" aknákat kilövő Mine Thower Enhancedet azért nem tudtam számos helyen használni, mert a fifikás Gore'Coo kiszúrta, és egyszerűen szétlőtte drága aknáimat...

Az új fegyverekről részben már szóltam is. A láncfűrészen – **Chain Saw** – és új aknavetőn kívül arzenálunk könnyű plazma fegyverrel és egy speciális lézerrel gazdagodott. Az előbbi erősen túlmelegszik, ezért nem használtam, annak ellenére, hogy bajonettje aranyat ért volna a lőszerszegény pályákon. Az **Enhanced Laser Gun** viszont érdekes darab. Bármilyen páncélzatot körönként két ponttal gyengít, de fő attrakciója, hogy – jelentős túlmelegedés ellenében – képes a „lézengő", tehát már csak pár életponttal rendelkező ellenfelek magunk mellé állítására! Pár pályán ez létfontosságú, másutt szerfelett mulatságos, amint pár minutummal ezelőtt még gyilkos ellenfelünk szorgalmasan öldösi saját fajtársait... (Mielőtt harcba küldenénk új szövetségesünket, okvetlenül gyógyítsuk meg, hiszen – ismétlem – csak nagyon legyengült szörny téved át a mi oldalunkra.)

Pár új felszerelés is akad. Az **Absorber** négy egységet elnyel a ránk zúduló támadások erejéből, a **Cooler** pedig felére csökkenti fegyvereink melegedését. Ezeket a cuccokat nem lehet megvenni, kizárólag a zöld ládákban találhatók. Az ugyancsak a pályákon összeszedhető feszítővasakkal ellentétben az Absorber és Cooler nem jelenik meg a katonák felszerelési tárgyai között, ezért a legokosabb feljegyezni, melyik emberünk rendelkezik már az említett hasznos kütyükkel, nehogy velük nyittassuk fel kincses ládikáinkat. (Tanulság: egy nyavalyás láda kifosztása előtt is Save-elni kell!)

A terep némileg változott, néhány csatát végre isten kék ege alatt, vagy éppen csodálatos, zöld környezetben vívunk meg. Sok időnk nem lesz gyönyörködni a tájban, de azért mindenképpen említést érdemel a frissítés.

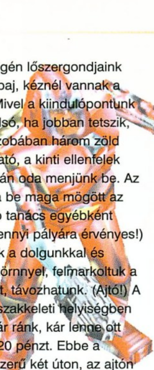
A „nagy" Incubationben megcsodált szuper grafika – főleg gyorsítókártyával – tovább javult, kiváló lövedék - becsapódásokat láthatunk. Érdekes viszont, hogy a program néhány ponton kicsit lelassult gépemen, belegondolni is rossz, hogy a 233-as MMX és 32MB RAM már egy nyavalyás Incubationhöz is kevés lehet...

Nem gondolok bele, ehelyett inkább röviden pár szót ejtenék az egyes pályákról, legalábbis a húzósabbakról.

## KONKRÉT KÜLDETÉSEK

### 1. The Two Gore'Ther

Új csapatunk négy fővel indul harcba. Első akciónk nem túl nehéz,



de azért a végén lőszergondjaink lehetnek. Sebaj, kéznél vannak a szuronyok! Mivel a kiindulópontunk melletti bal alsó, ha jobban tetszik, délnyugati szobában három zöld láda is található, a kinti ellenfelek likvidálása után oda menjünk be. Az utolsó csukja be maga mögött az ajtót! (Ez a jó tanács egyébként szinte valamennyi pályára érvényes!) Ha végeztünk a dolgunkkal és számtalan szörnnyel, felmarkoltuk a 120 egységet, távozhatunk. (Ajtó!) A jobb felső, északkeleti helyiségben újabb láda vár ránk, kár lenne ott hagynunk a 20 pénzt. Ebbe a terembe célszerű két úton, az ajtón keresztül, valamint a szabad téren át behatolnunk. (2-2 fő.) Azután irány a kijárat! (Én végig jó közel engedtem embereimhez a Ray'Thereket, a szuronyok használhatósága érdekében. Néha megkarmolták legényeimet, de ebcsont beforr!)

A pálya után nem vettem/fejlesztettem semmit.

**2. Transmitter Hall**

A ládatologatós feladat sem túl nehéz, csak arra ügyeljünk, hogy a láda célpozícióján ne álljon ellenség. A szexszel ellentétben itt előbb lőjünk, és csak azután nyomjunk! A fürge kispókok miatt gyakorta célszerű védekező módra kapcsolnunk. A középen található zöld ládából egy feszítővasra teszünk szert, amelyre a következő küldetésben lesz szükség.

A pálya leküzdése után ezúttal sem „költekeztem".

**3. Simon's Hidding**

Az első húzósabb bevetés. Itt csatlakozik hozzánk az 5. katona, Simon, aki jelenleg egy kifogyott kézifegyverrel várja, hogy kiszabadítsuk csapdájából. (Zárójelben megemlítendő, hogy Simon csak pár küldetés erejéig marad velünk, ezért nem érdemes „sokat költeni" rá.) Mivel a tetőn egy Cy'Coo lapul, amelyik mindig oda lő, ahol az előző körben ember állt, Simonnal folyamatosan mozogjunk, amíg a csapat oda nem ér. Mennének is ők szívesen, de egy majdnem láthatatlan Ee'Ther útjukat állja. Maradjunk szorosan a fal mellett (egy másik Cy'Coo a fejünk felett acsarkodik ránk!), és kollektíven nyírjuk ki az Ee'Thert. A szörny önregenerálódó, tehát ha egy körön belül nem sikerül elpusztítanunk, a következő körre meggyógyul, és kezdhetjük elölről az egészet. (Sok-sok pici Save - Load!) Az előző körben zsákmányolt feszítővas segítségével nyissuk ki Simon ajtaját. (Odafelé menet védekező módban leszedhetjük a Cy'Coo-t a tetőről.) Nem javasolnám a Simon termét záró ládák és benzines hordó szétlövését, de aki meglepetésre vágyik, hát tegye... Simon rendelkezik Explosion Packkal, mellyel képes berobbantani a szörnyek fészkeit. Nosza, használjuk ki tudományát! Először a pálya közepén levő, L-alakú folyosó felső szárán tátongó csatornanyílást célszerű kiiktatni, majd az L-alakú folyosó jobb oldali (keleti) szomszédságában lévő, kétládás helyiségbe nyomuljunk be, és robbantsuk be a két csatornanyílást. Mindeközben zúdulni kezdenek felénk a Jet Packkel felszerelt, lövöldöző Pyr'Coo-k, elő hát a bajonettekkel! (A lőszer itt is kevés!) A terem hátsó felében újabb Cy'Coo tüzel ránk, minden emberünkkel lépkednünk kell, ha nem likvidáljuk a rusnya dögöt. Ebből a szobából különböző ajtók nyitogatásával – csukogatásával, folyamatos szörnyirtással elérhetjük a kijáratot. (Figyelem! A feszítővassal kinyitható, beragadt ajtókat nem lehet visszazárni!) A kijárat mellett jobboldalt található kis szobában, valamint a pálya bal felső részében lévő ládákban egy-egy feszítővas van, nem nagyon lesz rájuk szükség a továbbiakban, ezzel szemben igen rizikós a begyűjtésük.

A pálya végén nem vettem semmit.

**4. The Route Antenna A**

Könnyű küldetés. Mivel a végén, az erődben, komolyabb fegyverek, felszerelések közül választhatunk, vásárlás előtt érdemes menteni, hogy később módosíthassuk döntésünket. (Ellenkező esetben az is előfordulhat, hogy az egész játékot elölről kell kezdeni!) Én mindenesetre valamennyi emberemet megleptem egy Ammo Packkal és egy Servo Systemmel. (Páruknak még Light Stimulants is jutott.) A fegyverzetet, az anyagiak hiányában, nem fejlesztettem.

**5. Next Antenna**

Különös pálya! Látszólag egyszerű, a szokásos rutinmunka. Simon berobbantja a csatornaaknákat, a többiek mennek utána, és kész. Csakhogy egyfelől a grafika ezúttal kicsit csalóka.

Rögtön a legelején a platón mindkét irányba el lehet indulni – én ezt nem vettem észre, és az egész csapatom balra mozgott. A végén mehettem vissza a jobb oldalon lévő három ládáért.

Még furcsább, hogy a fenti, középső aknából azután is vidáman jönnek elő a lila Gore'Therek, hogy Simon az Explosion Packkal felgyújtotta a kijáratot. Ráadásul előfordult az is, hogy a Gore'Therek egész egyszerűen elállták a felső szintre, tehát a kapcsolóhoz vezető utat és az istennek sem voltak hajlandók elmozdulni. (Hat körön át próbálkoztam.) Szerény véleményem szerint ezek bizony bugok. A lőszerrel takarékoskodjunk!

**6. Batteries Needed 1**

A nagyon egyszerű küldetésnek egyetlen trükkje van: valamennyi piros „A"-ra (az összes láda kinyitása után) egyszerre lépjünk rá, ellenkező esetben egyre több ellenség támad ránk.

**7. Batteries Needed 2**

Hasonló a helyzet, mint az előző pályán, azzal a különbséggel, hogy itt megjelennek keményebb szörnyek is (Squee'Ther), ráadásul az északnyugati helyiségben található kapcsoló eléréséhez a nagyszámú Ray'Ther miatt legalább három ember kell. A kapcsolókat itt is egyszerre nyomjuk le, különben elvesztünk.

A küldetés során már kiütközött fegyvereim elavultsága, az akció befejeztével szinte valamennyit lecseréltem. Így két lángszóróval és egy Sniper Rifle-val gazdagodtunk. (Utóbbi nagyon pontos, de erősen melegszik!)

**8. Wayne's Escape**

Klasszikus, szép bevetés. Simon elbúcsúzott tőlünk, megérkezik viszont – és végig velünk marad – Wayne. Kiváló fegyvere van (Double Fire), viszont tapasztalatlan, gyakran betlizik. (Minden akciója előtt mentsünk.) A legoptimálisabb jobbra fel (észak-kelet) és balra le, a kijárathoz (dél-nyugat) letenni egy lángszórós – géppisztolyos duót. A lángszórós „B" üzemmódban leadott pásztázó lövéssel elzárhatja a szörnyek kijáratait. Mindig ő legyen hátul! Wayne hamarosan az északkeletiekhez csatlakozik. Mindkét raj a középső helyiségbe hatoljon be, ennek közepén fognak találkozni. Értelemszerűen a délnyugati ajtóhoz vonuljon az immáron egyesült banda, legelől Wayne haladjon. (Mivel neki jelenleg alacsony a skillje, és be kell hoznia a többieket, ahol lehet, ő gyilkolásszon!) Hátul, szokás szerint, lángszórós zárja mögöttünk az utat. Ne feledjük, a piros „A"-ra Wayne-nek kell rálépnie a küldetés sikeres teljesítéséhez!

**9. On the Road Again**

Ez is jó mulatság, férfimunka. Megismerkedhetünk egy új, rendkívül kemény ellenféllel. (Rögtön hárommal egyszerre.) A Gore'Coo remek fegyverrel rendelkezik, baromi erős a páncélja, ráadásul szuper intelligens. Ha elé lépünk, mindig ő lő először, emellett ki tudja nyitni az általunk gondosan becsukott ajtókat! A Gore'Coo-k és pálya leküzdésének legegyszerűbb módja, ha a játék elején az egész csapattal felvonulunk északkeletre a két zöld ládáért. Az északon lévő házhoz legközelebb eső ajtók mögött lapulnak a Gore'Coo-k, később elénk is jönnek. Szerencsére elég szorosan állnak egymás mögött, így lángszóróval, pásztázó üzemmódban, mindegyiket leteríthetjük. Ezt követően térjünk vissza kiindulópontunkhoz, mert a középső teremben levő ládában egy Explosion Pack vár ránk. Ezzel berobbanthatjuk az aknafedőket, és irány a kijárat. A végén még arra is maradt időm, hogy Wayne-nel különórán gyakoroltassam a Ray'Ther – irtás mesterségét. (Jó néhány tapasztalati pontot gyűjtöttünk össze.)

**10. The Tr'Yn**

Ebbe a pályában beleizzadtam. Csorgott rólam a víz! Először is Rutherford őrnagy mélyen az ellenség hátvonalában bóklászik, körülötte a valósággal nyüzsögnek a Squee Coo-k. Elvileg a küldetés sikeres teljesítéséhez Major Rutherfordnak „mindössze" el kell érnie csapatunkat, azután hipersebességgel tűzés ebből a pokolból. Igen ám, de a középső helyiségben nem kevesebb, mint 16 zöld láda vonz mágnesként minket. Valamirevaló játékos megpróbálja begyűjteni őket. Én is kihívtam magam ellen a sorsot. Bár ne tettem volna! Összesen, írd és mondd, 5 ládát sikerült kinyitnom (valamennyiben 50 pénz volt), de beleőszültem. Aki el akarja kerülni az infarktust, ne próbálkozzon! A ládákban lévő valóságos vagyon nélkül is simán végig lehet menni a játékon. (Elsőre én is hagytam a francba az egészet!) Már Rutherford szöktetése sem semmi. Kötelező a lépésenkénti mentés! Szóval az őrnaggyal a lehető leggyorsabban húzzunk el egyik oldalra (én keletnek vettem az irányt), igyekezzünk kikerülni a Squee'Coo-k látómezejéből. (Ha mi nem látjuk – célozhatjuk – meg őt, ő se minket.) Az első két körben ne álljon le harcolni velük, száguldjon a kijárat felé. Közben a csapat meg nyomuljon a hölgy felé. Egy lángszórós és egy védekező üzemmódban is használható fegyverrel rendelkező harcos azonban maradjon a kiindulóponton, mert a háztetőre rendszeresen érkeznek a szörnyek, akik kényelmesen hátba lövöldözik előretörő embereinket. Az őrnagy csak „pókveszély" esetén használja fegyverét, illetve akkor, amikor olyan szerencsés, hogy pár Squee'Coo túl közel merészkedik a benzineshordókhoz. Ilyenkor durr bele a hordóba!

Ami a ládanyitogatást illeti. A ládák a rámpákról elérhetők, nem kell teljesen lemenni értük. Az is értelemszerű, hogy ha letolunk egy

hordót, a pókok nem tudnak feljönni. Ezzel szemben a karzatról egyre több Squee'Coo figyeli kaján vigyorral erőlködésünket. És lőnek is, piszkosul! Sorry, de ezúttal nincs nyerő stratégiám, sőt, várom azok jelentkezését, akik tíznél több ládát „abszolválták".

**11. To the Fuel Station 1**

Végre egy nyugisabb küldetés. Mivel lent a nyugati csatornából előbb kezdenek feljönni a szörnyek, a két lángszórós kivételével mindenkit oda irányítottam. Amíg sikerült berobbantaniuk a nyílást, keleten a két lángszórós tűzzel lezárta a másik csatornafedőt. Fontos, hogy egyszerre menjünk fel a két rámpán, mert fent is szinte szimmetrikus minden.

**12. To the Fuel Station 2**

Amolyan kacsavadászat. Az ellenfelek láttán sürgősen visszavonultam a raktárba, és a két lángszórót Heavy Machine Gunokra cseréltem le. (A többieknél maradt a Double Fire, Sniper Rifle és két Standard Assault Rifle.) Rögtön a legelején négy Ee'Ther próbál átlátszó trükkel becserkészni minket, vonuljunk a házhoz és körönként kettesével szedjük le őket. (Mivel a Heavy erősen szór, azzal tüzeljünk utoljára.) A levonulás előtt likvidáljuk a nyugatról felfelé settenkedő két Gore'Coo-t, majd kedvünkre irthatjuk a lomha Gore'Thereket. Azért a végére maradjon lőszer a védelemre is kapcsolható fegyverekbe. Persze be kell robbantani középen az aknafedőt.

**13. Fuel Up**

A ládát a Gore'Coo felé tolva az egész csapat nyugodtan becserkészheti, majd megölheti első ellenfelét. Vigyázzunk, mert eközben egy pók és egy Ee'Ther átér hozzánk! Miután végeztünk az utóbbival, a ládát lökjük a fahídra, így a Dec'Therek nem tudnak közlekedni rajta.

Álljuk körül szorosan a teleportert, majd a következő körben teleportáljunk. Miután megérkezési helyünkön az összes szörnnyel végeztünk, kapcsoljuk ki az elevátort. (Egyik emberünknek rá kell állnia, különben hiába nyomjuk le a kapcsolót.) A platókon lépegetve menjünk a legfelső szintre, és végezzünk a két Ee'Therrel, és a pókokkal. Utána pihenjünk fegyvereink lehűléséig, majd nyírjuk ki a Gore'Coo-kat. Mission Completed – nem is kell elérnünk a kijáratot.

**14. To the Jungle**

Szép, klasszikus küldetés. Hárman nyugat felé, hárman déli irányba indultak el. (Mindkét rajnál fontos, hogy az elöl, illetve hátul haladónál védekező üzemmódban is használható fegyver legyen. A középső katonák Heavy Machine Gunnal nyomultak. Az induláskor a hozzánk legközelebb lévő két ládában Coolerek vannak, az egyiket mindenképpen Wayne nyissa ki, hiszen a Double Fire magasan a legjobb fegyver, megérdemli a hűtőt. A másik Coolert Major Rutherfordnak „adományoztam." Haladás közben nyomogassuk le az összes kapcsolót.

A déli csapat egyik embere menjen át a felső helyiségbe, mert ott is van egy láda. A két csapatnak egyszerre kell két irányból a kijárathoz érnie, ellenkező esetben gondjaink lehetnek a hátbalövéssel – döféssel – likvidálható Gore'Therekkel.

**15/a. Retreat the Other Way**

Egy elágazás előtt állunk. Választott missziónk nem túl könnyű. Először nyírjuk ki a négy önregeneráló Ee'Ther-t. (Vigyázzunk, az egyik a ládák között lapul!) Utána kezdődnek a gondok. A lézerek miatt óvatosan mozogjunk. Mivel a kijáratot kizárólag a csapat legfürgébb embere, Major Rutherford lesz képes elérni, ő menjen elöl. Nyugodtan odaléphet a Squee'Coo mellé, a szörny fegyvere nem túl erős. Az őrnagyot kizárólag a nehéz stimulánssal rendelkező emberek tudják követni. (Nálam három harcos jutott el a középső helyiségig, a többiek megrekedtek a legelső ajtónál.) Miután több kör alatt likvidáltuk a keleti szoba előtt álló Squee'Coo-t, Rutherford menjen be, vegye magához a lőszert és pénzt, majd pihenjen egy csöppet. A többiek is. Lehűlvén fegyvere, az őrnagy asszony besétálhat az északi ajtót vigyázó szörnyhöz és „elszórakozhat" vele. (A szó szoros értelmében, ugyanis a Sniper Rifle igen gyenge fegyver!) Ezek után Rutherford kinyithatja az ajtót, és elindulhat a pálya végét jelentő piros „A" felé, hogy onnan szaporán visszameneküljön, hiszen négy Ee'Ther lohol felé. Az átlátszó dögöket visszacsalja a többiekhez, majd négyen leöldösik őket. Ezen intermezzót követően a Major már zavartalanul eléri a kijáratot.

**15/b. Retreat This Way**

Az alternatív út könnyebb. Az elején itt is Ee'Thereket kell öldösni. (Vigyázzunk a tetőről lövöldöző Cy'Cookra!) A középen lévő beton „útvesztőbe" ezúttal is Major Rutherford menjen előre, és kapcsolja ki a lézereket. Ezután a többiek már nyugodtan követhetik. (Itt újabb Cy'Coo-k támadnak ránk!) A lézerrel védett ládában komoly kincsek vannak, ne hagyjuk ott őket. A kis ház északi falán lévő kapcsolóval aktivizálunk egy lézert, amely kinyírja a ház mögül előmászó Al'Coo-t. (Ha sok türelemmel és lőszerrel rendelkezünk, 4-5 környi folyamatos lövöldözéssel „hagyományos" módon is elbánhatunk a dögerős szörnnyel. Ebben az esetben a halálos döfést bevivő harcosunk 8 tapasztalati skillel gazdagodik. Ha ezt a megoldást választjuk, értelemszerűen, ne aktivizáljuk a lézert.)

**16. Back in the Scrap**

Ezért kár volt! Teljesen idióta pálya, csapatunk tagjai, valamint az ellenfelek, ide-oda repkednek különböző színekkel ellátott teleportáló helyekről. Egyetlen jó tanács: csak olyan teleportra szálljunk fel, amelyiknek a célállomásán éppen nem tartózkodik senki, különben szétfröccsenünk. A küldetés előtt vételeztem két láncfűrészt, egy Mine Thowert, Major Rutherford Sniper Rifle-ját Double Fire-ra cseréltem le, Bratt parancsnok is Double Fire-t kapott. Austinnál megmaradt az ősöreg Standard Assault Rifle.

**17. Thirsty**

Új ellenfeleket kaptunk! Megérkeztek a Tea'Therek, amelyek nem rendelkeznek lőfegyverrel, csak közelharcban veszélyesek, ráadásul képtelenek lépni és támadni egy körön belül. Láncfűrészeseink legyenek elöl. (Láncfűrész nélkül húzós lenne a küldetés!) A kiindulási pozíciónk körül bóklászó két Tea'Thert gyorsan küzdjük le – láncfűrész, aknavető – mert sietnünk kell, az ósdi híd darabokban potyog le az ideiglenesen rajtuk tartózkodó személyekkel – barát, ellenség – egyetemben. (A sötétebb színű, avitt területekre lehetőség szerint ne nagyon lépjünk rá!) Ne a piros kijárat felé induljunk, hanem nyugat felé, onnan a küldetés végén egy plató fogja átszállítani embereinket. A nyugati terem bejárata előtti hídrész már nem szakad le, arra a területre kell mihamarabb összezsúfolni a csapatot. Mivel jó néhány Tea'Ther várja platónk érkezését, annak első pozícióira ne állítsunk harcosokat – hiszen közvetlenül a Tea'Therek előtt landolnának, ez pedig az öngyilkosság igen fájdalmas módjának tekinthető –, s a plató indítása előtt az egész csapat pihenjen egy teljes kört.

**18. Ever More Thirsty**

Szadisták élvezni fogják! Én például kimondottan imádtam... A marxi munkamegosztás tökéletes modelljét tanulmányozhatjuk testközelből. Mert ugye várnak ránk a Tea'Therek, ellenük ott vannak láncfűrészeink, és persze aknavetőnk, mely a legelső körökben szörnyű pusztításra képes. (Csak bele a sűrűjébe, ne spóroljunk a skulóval!) De fenik ránk fogaikat bágyatag lövő alkalmatosságaikkal a szánalmas Pyr'Coo-k is, gusztusosan szétbuggyanó célpontot nyújtva Double Fire-es kollégáinknak. Szóval a csapat teleportáljon a piros teleporton, majd az ellent leküzdve sétáljon át a hídon, megszüntetve mindent, ami mozog és undorító. Itt akár le is tudhatjuk a küldetést a déli teleportpont érintésével. Én azonban a világ semmi pénzéért nem hagynám ott a rövid platóutazással elérhető nyugati fennsíkon található ládákban megbúvó Absorbert, illetve Battle Fittnes bonust – ráadásul ismét ölhetünk! –, ezt követően, az immáron tökéletesen kihalt pályán „visszaplatózva", véglegesen révbe érünk.

**19. Hope**

Ez is kellemes küldetés. Két láncfűrészesemet és a fürge őrnagy asszonyt a délkeleti, az aknavetőst és két géppisztolyost az északnyugati platóra helyeztem el. A délkeletieknek lesz több dolguk, ezért az északnyugatiak mindenképpen várják be őket, mielőtt behatolnának a belső szobába. A délkeletiek útjuk során az egyik ládában Absorbert találnak, figyeljünk – mentsünk – kinyitása előtt. (Egy embernek ugyanis nem lehet két Absorbere.) A küldetés 31-32 lépésben kényelmesen teljesíthető.

**20. To the Jungle – 2nd Try**

Ez megint amolyan minden lépésnél mentegetés -akció. Egyik oldalról a pókok, másikról a Tea'Therek áradnak felénk. Én mindenesetre nyugatnak vettem az irányt a pályán található egyetlen nyavalyás láda miatt. (20 peták van benne!) Ebben az esetben Tea'Therek szeretnének elfogyasztani bennünket, így jó, ha kéznél vannak a láncfűrészek. Ha nem akarunk skilleket gyűjtögetni, mindig egy lépéssel a lézerek vonala elé lépjünk, mert az ostoba Tea'Therek ezáltal tűzvonalba lépnek és szénné pörkölődnek.

**21. Into the Green**

(Kár)örömmel jelentem, hogy nem csak a Wilderness Mission, hanem az Incubation-trilógia legnehezebb, legalattomosabb küldetéséhez érkeztünk. Kizárólag Gore'Coo-k zúdulnak ránk a legkülönfélébb irányokból. Ehhez a pályához nincs igazi nyerő stratégiám. Az elején célszerűbbnek tűnik kelet felé indulni az egész csapattal. (A pálya egyébiránt szinte teljesen szimmetrikus.) Lassan, kínlódva közelítsük meg a kijáratot, a zöld ládákat ezúttal hanyagoljuk el! A lőszer kevés és a küldetés

legvégén, a piros mezőkre való felsorakozáskor a poklok poklában érezhetjük magunkat. Sok sikert! (A küldetés elején érdemes láncfűrészeinket lőfegyverekre cserélnünk.)

**22. Sculptures**

Vadregényes helyszín, szórakoztató bevetés. (Főleg az előző után!) A megoldás kulcsa a ládák betolása a tűzköpők elé, a középső folyosón. Addig ügyeskedjünk, ameddig legalább három láda védelmében haladhatnak előre embereink. A főszereplő ezúttal is Major Rutherford, egyedül ő képes elérni a tűzköpők kikapcsolására szolgáló követ. Ezután a többiek már bátran benyomulhatnak, innentől nem lehet gond.

**23/a. Dazed**

Újabb elágazás. A Bea'Therek nem bántanak, viszont elállják az utat. A labirintus kétembernyi széles elágazásainál mindig egyenes vonalban kövessék egymást embereink, mert ebben az esetben szabad a továbbhaladás. A szűk utakon szintén ez a taktika. Vigyázzunk a Gore'Coo-kra. Ezen a pályán nem nagyon érdemes lövöldözni. Húzzunk, mint a vadlibák, a kijárat felé! Én 12 kör alatt kint voltam, igaz, csak pár ládát tettem magamévá.

**23/b. Confused**

Ez sokkal nehezebb út. A fák mellé ne lépjünk. Takarékoskodjunk a lőszerrel. (Ebben a fák is segítenek...) Az Explosion Pack-os ember ne tétlenkedjen. Ennyi.

**23. Steele**

Csapatunk új taggal bővül. Chainsaw kisasszony – mint neve is mutatja – a nem kimondottan nőies láncfűrész mestere. Ahhoz azonban, hogy csatlakozhasson hozzánk, előbb ki kell szabadítanunk szorult helyzetéből. Ha a küldetés előtt vételezünk egy-két lángszórót – a szörnyköpők lezárásához –, és takarékoskodunk a lőszerrel, nagy baj nem lehet. Az Explosion Pack használata itt is kötelező, ellenkező esetben nem tart ki a lőszer.

**24. The Capture**

Muris feladat! Egy új pofával – Ramone – kiegészülve egy élő Bea'Ther-t kell leszállítanunk dr. Reichnek. Ramone Enhanced Laser Gunja alkalmas a legyengített bogár átállítására. (Érdemes mentegetni, hiszen lelkes lövöldözésünk következtében a Bea'Ther életpontja olykor zéróra redukálódik, magyarul a bogár elhalálozik. Márpedig nekünk elevenen kell.) Ha megszereztük a zsákmányt, sürgősen gyógyítsuk meg, mert volt bajtársai nem kimondottan kedvelik az árulókat...

**25. To the Alien Site**

Az egyik legnehezebb, legidegtépőbb küldetés. Chainsaw teljesen egyedül maradt, a Bea'Coo-k meg egyre közelednek. A csapatnak a lehető legrövidebb idő alatt fel kell jutnia a platóra, hogy fedezze Chainsaw-t. Amíg meg nem érkeznek, muszáj folyamatosan lavírozni a kislánnyal. Miután a szurdokba kizárólag Jet Packos harcos tud lemenni, az meg önmagában édeskevés (nekem ebben az időszakban mindössze egy Jet Packom volt), Enhanced Laser Gunnal minimum három Bea'Coo-t át kell állítanunk magunk mellé már a küldetés legelején. Ezek közül egy képes a balról áradó Bea'Ther-ek feltartóztatására, a másik kettő (vagy három) elkíséri Chainsaw-t a kijárathoz. Szükség lesz rájuk, hiszen a küldetés végén, amikor már zsebünkben érezzük a diadalt, az „A" – mező körül újabb és újabb kaktuszok hullanak a pályára, belőlük meg sorra kelnek ki a bogarak. (Volt olyan eset, amikor pont az „A"-ra esett rá egy kaktusz, emiatt nem tudtam belépni a célba!) A ládákat azért ne hagyjuk érintetlenül.

**26. Further On**

Könnyű pálya, no comment.

**27. Chainshaw**

Csak egy kísérőt küldhetünk. Lehetőleg legyen Jet Packje, stimulánsa, minimum Attack Armorja és Servo Systemje. Nagyon vigyázzunk az alattomos Gore'Coo-kra! Az igazi ellenség azonban a fű a középső szobában. Egyszerűen rohanjunk végig a pályán – mindemellett a ládák felnyitására még jut időnk – mert a fű villámgyorsan áthatolhatatlanná burjánzik. A Bea'Thereket csak akkor bántsuk, ha teljesen elállni készülnek az utat.

**28. Vaccine**

Mivel Major Rutherfordot csak ketten kísérhetik el, a legfontosabb, hogy belevaló társakat válasszunk a hölgy számára. A kiindulópont közelében lévő ládákban két Cooler van, ezért lehetőleg olyan embereket küldjünk akcióba, akiknek még nincs fegyverhűtőjük. (A pályán egyébként nagy szükség lesz a Coolerekre...) Nekem a Plasma Gun – Double Fire párosítás remekül bevált. Minimum egyik harcosnál legyen Explosion Pack, mert ha nem robbantjuk be a szörnyköpőket, ellepnek bennünket a pókok. A Bea'Coo-s szektort hagyjuk a végére!

**29. Getting Closer**

A legszellemesebb és legkellemesebb pályák egyike! Ha kiismertük a tűzköpők működését és gyorsan berobbantjuk a szörnytermő faodvakat, nem lesz sok gondunk. Az északon húzódó folyosó végén a két láda egyikében Absorber van, olyan harcossal vetessük fel, aki még nem büszkélkedik ilyen felszerelési tárggyal.

**30. The End**

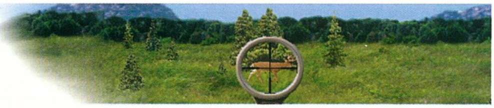
Nomen est omen, az utolsó, egyben talán a legkeményebb küldetés. Két Jet Packes emberemnél Multi-Target Destroyer, a harmadiknál aknavető, a negyediknél Plasma Gun, a többiek Double Fire-rel voltak felfegyverkezve. És persze ott volt a láncfűrészes kislány is. (Szegényke nem élte túl a küldetést, ha nem tudom, hogy ez az utolsó bevetésünk, becsszóra nem hagytam volna veszni őt.) Szóval a gond az, hogy a Gore'Coo-k nagyon sokan vannak, ráadásul megszállják a legideálisabb stratégiai pontoknak tekinthető magaslatokat is. Közben két oldalról közelednek az „anyapókok", melyek csak úgy ontják a csemetéket... A meglehetősen kaotikus harci helyzet megoldására nincs egzakt és kompakt megoldásom, csak néhány tétova ötletem és rengeteg tapasztalatom. Kulcsfontosságú, hogy az összes kézbe jövő fegyverrel mielőbb szedjük le a magas platókról kíméletlenül lövöldöző Gore'Coo-kat, illetve már a legelső körben a hozzánk legközelebb álló Gore'Coo-t és két 'Bea'Coo-t. (Jómagam például jószerivel minden stimulánst elhasználtam az első két körben!) Az a terület, ahol ők állnak, később menedékünk lesz! Mivel a folyamatosan áradó kispókok nem teszik lehetővé a „védekező üzemmódot" – túlmelegednek a fegyverek –, legtöbb emberemet a Plasma Gunnal „megérinthetetlenné" tettem. (Mivel a plazmafegyver erősen melegszik, egy kör alatt maximum két harcos „kezelhető le", a védelem először kb. négy-öt körön át tart, később már csak rövidebb ideig.) Ezáltal a szó szoros értelmében állóháború alakul ki, mármint mi állunk, ők meg csak jönnek, jönnek, jönnek... Ha jó helyen „fagyasztjuk meg" embereinket, a legtöbb Gore'Coo lővonalban marad. Közben a megsebezhetetlen harcosainkat tehetetlenül kapargató óriáspókok mögé felzárkózik pár Bea'Coo. Amíg „plazmapajzsban" vagyunk, ők sem árthatnak, viszont néha egészen közel merészkednek az anyapókhoz. Na ilyenkor lőjük szét - a bogarat! Szerencsés esetben két szétfröccsenő Bea'Coo elegendő a pók kinyírásához. Szégyenszemre én mindkét pókkal így bántam el. Pedig sok mindennel próbálkoztam. A Jet Pack felrepítette harcosaimat a platóra – halomra lőtték őket. Átállítottam egy Gore'Coo-t magam mellé a magaslaton – övele is ez történt. Ezerszer ráióttem a pókokra, gyepáltam őket láncfűrésszel - rá se bagóztak. (Na jó, gyengültek valamennyit!) A bogárdarabkák viszont betettek nekik. Az anyapókok elhalálozása után viszonylag sima az ügy. Mindenesetre mivel a pályán nincs lőszerutánpótlás, takarékoskodjunk a lőszerrel. És Save, Save, Save, Save és újból csak Save.

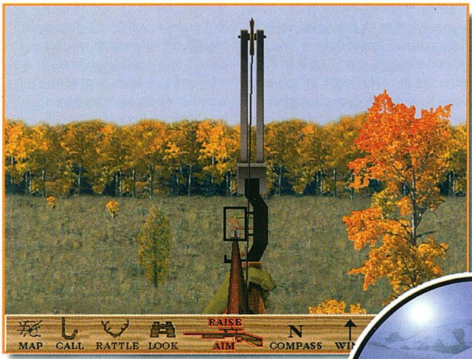
Dióhéjban ennyit az Incubation Wilderness Missionről. Az utolsó küldetés kissé megtépázta idegeimet, most egy ideig pihentetem a játékot. (Még inkább magamat.) De ahogy múlnak a napok, érzem, rohamosan tér vissza a harci kedvem. Hol egy nyavalyás Gore'Coo? Nem tudjátok, nem készül véletlenül újabb folytatás?

Üdv.

*Michelberger Miklós*
*alias Michel*

# Deer Hunter

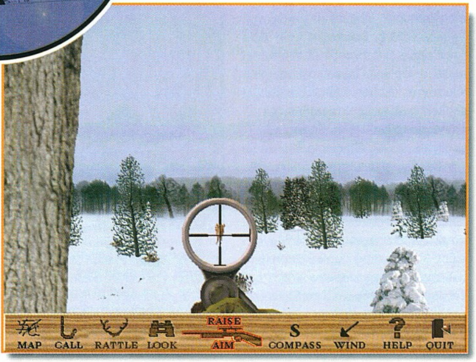


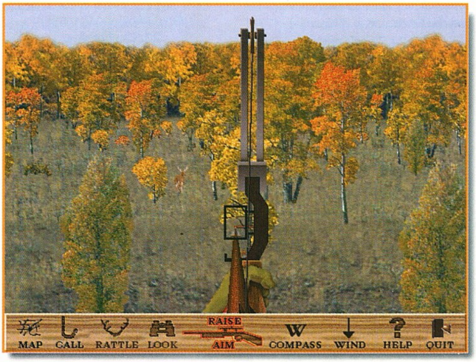


Igazi hiánypótlónak ígérkezik a Sunstorm Interactive alkotása, a „Szarvasvadász". Nem a legfrissebb alkotás, majd' egy éves késéssel érkezett el hozzánk. Íme, monitorunk előtt ülve megint kipróbálhatunk valamit, ami az életben csak keveseknek adatik meg, mert ugye mi is kell ahhoz, hogy valaki vadász lehessen? Először is fegyver- és vadászvizsgát kell tenni, majd valamilyen társaságnál tagságot szerezni. Vásárolnunk kell egy, jobb esetben két puskát (sörétest, illetve golyósat), ez már eddig is kemény pénz. Nem árt valamiféle terepjáró gépkocsi beszerzése, s arról sem szabad megfeledkeznünk, hogy az elejtett vadért is fizetni kell, esetünkben egy szarvas kb. 50 000 forintnál kezdődik és fejlettségtől függően belekerülhet akár több százezer forintba is.

A Deer Hunter csomagolása rendkívül ízléses, az elején kör alakú kivágás, ebben átlátszó fólia, melyre célkereszt van festve. Mögötte néhány centiméterre egy szarvas képe. Jópofa. A meglepetés csak a doboz felbontása után éri igazán az embert: a korong egy vacak papírtasakba van téve! Ez már a spórolás netovábbja! (Érdekes, az „instruction manual" pont a hiányzó CD-tokhoz van méretezve.) Elsőként illik a kézikönyvet átolvasni, a szótár sajnos elengedhetetlen, hiányos angoltudásom kiegészítendő. A program roppant egyszerűnek ígérkezik, nem lesz nagy dolog átrágni magam rajta, főleg ha a fiam is besegít. Rövidke install következik, közben reménykedve várakozom. Az első döbbenet: Nincs intró! Helyette egy szimpla kép, majd rögtön a menü. Még a készítők logója is hiányzik. Oké, ennek is van jó oldala, később nem kell agyba-főbe nyomkodnunk valamelyik billentyűt, hogy végre elkezdődjön a játék. Ezek után lássuk miből választhatok: Nehogy kimaradjak valamiből, elsőként klikk a „How To Play" menüponton. A program rögtön leköltözik a tálcára, helyette csak a nagy sötétség, plusz egérkurzor. Megpróbálom visszahozni: semmi. Bezárnám a taszkot: semmi. Reset, újraindítás, hibaüzenet, scandisc, ahogy már lenni szokott a' la OSR2, próbálom újra, de bizony minden a régi. Most már okulok a dologból, ami nem megy, azt nem kell erőltetni. (Megjegyzem, hogy néhányszor kilépéskor is eljátszotta ezt velem.) A „Game Credits" alatt megnézem a készítőket, szép agancs ékeskedik mindegyikőjük homlokán, s bevallom, néhány keresetlen szót is intézek hozzájuk, csak úgy magamban. A „Trophy Room" egyenlőre üres, ide kerül majd az öt legszebb lőtt példány trófeája, némi kísérőszöveggel, ebben megtalálható az elejtés helyszíne, a fegyver típusa, a segédeszközök és még pontot is kapok. Miután ennyit időztem a körítésnél, most már ideje játszani: „Start New Hunt"!

Egy új menüsort kapok, beírom a nevem, a karabély, a sörétes puska és az íj közül az elsőt választom, s hogy megkönnyítsem a vadászatot, kijelölöm a magaslest. Már csak a vidék kiválasztása van hátra, itt örömmel látom, hogy lehetőségem van a célzótudományom csiszolására: Irány a „Target Range"! Különböző távolságban lévő céltáblákra lőhetek, a távcsövessel nem is nagy művészet, leszámítva, hogy a fegyver túlságosan is imbolyog a kezemben. Egész pontosan célozni lehetetlen, minden azon múlik, hogy megfelelő időzítéssel küldjem el a lövedéket. Az eredményt látcsővel ellenőrizhetem, s egyetlen gombnyomással új táblákat tehetek fel. Kellő számú sikeres találat után - kielégítő önbizalommal felvértezve- indulhatok is éles „bevetésre". Egyenlőre három terep áll rendelkezésemre: indianai tél, ez hideg és elhagyatott erdőség. A kopasz fák között viszonylag könnyű a vadászat; Arkansas őszi erdeje már keményebb dió, jóval nehezebb észrevenni és becserkészni a vadat; a coloradói hegyi mezők a legrázósabb táj, a dús növényzet igencsak megkeseríti a vadász dolgát. Kezdem a könnyebbikkel. Először a térképen keresgélem a szarvasokra utaló jeleket: ledörzsölt kérgű fákat, trágyát, a csapást, az



alvóhelyüket. Egy körbe rajzolt keresztet áthelyezve mozoghatok egy 1,5x1,5 mérföldes területen, s bárhol is állok meg, a magasles azonnal alattam terem. Jobb lett volna, ha egy párat elhelyeznek néhány frekventáltabb helyen, aztán ha van kedvem, akkor felmászok. Kicsit elébevágva a dolgoknak, itt jegyzem meg, hogy vadászat közben legfeljebb körbe és le-fel nézhetek, helyet változtatni csak úgy tudok, ha kilépek a térképre, ahol elég durva léptékkel követhetem a vadat. Már az is kellően elrontotta a kedvem, hogy szinte mindent egérrel kell csinálni, ez pedig végképp betesz az élvezhetőségnek.

Nos, gubbasztok fent a fán, néha belefújok a szarvashívó sípomba, a megfelelő eszközzel utánozom az agancsok összeütődésének hangját és a látcsővel kémlelem a vidéket. Várom a vadat, ám nem jön. Sebaj, majd lövök valami mást: őzet, nyulat, esetleg egy kóbor varjút -gondolom én kis naiv-, de muszáj kiábrándulnom: ebben a játékban az agancsoson kívül nincs más állat. Ja persze, valami álcázó anyagokról olvastam a kézikönyvben, kilépés, lefedem a testszagomat és magamhoz veszem a csalogató illatanyagot is. Vissza a fára, bőgés, csattogtatás, s láss csodát: már jön is a kis aranyos! Közelebb engedem, nehogy az izgalom hevében elvétsem a lövést, gondosan célzok és tűz! Szegény szörnyű halálsikollyal elterül, s pár másodperccel később már diadalittasan nézegethetem a trófeámat. A változatosság kedvéért irány Colorado, immáron másik fegyverrel. Sörétessel illetlenség, sőt nálunk tilos is szarvasra vadászni, s bizony íjjal sem láttam még senkit sem az erdőben vadat kergetni, jobb híján maradok az utóbbinál. A lest most mellőzöm, a szarvasok, mintha csak éreznék a veszélyt, előszeretettel sétálnak be annak a fának a takarásába, amelyen éppen csücsülök. Hosszasan keresgélek, szinte lépésről lépésre átvizsgálom a területet, az állat sehol. Cirka fél óra múlva megpillantom, de talán tudja, hogy ott vagyok, mert mindig eltűnik valami fa vagy bokor mögött. Kezdem unni a kergetőzést, célba veszem, s bizony a nagy kapkodásban elhibázom. Kiszemelt áldozatom elinal, bottal üthetem a nyomát. A kézikönyv is azt ajánlja, ha elijesztettük a vadat, kezdjünk új vadászatot, mert egy darabig biztosan nem lelünk áldozatra.

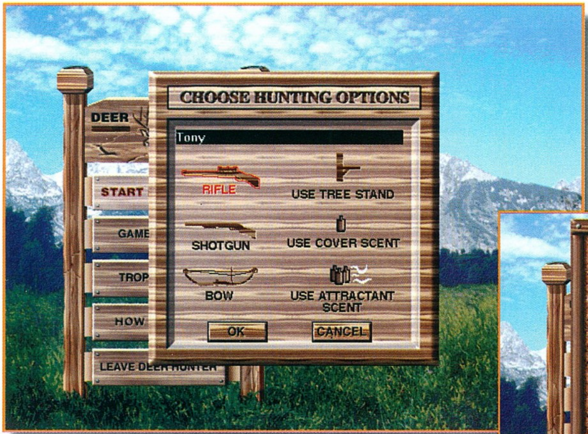
Elérkezett az ideje, hogy egy-két technikai részletről is beszéljek. A grafika egész jó, a táj kellően kidolgozott, kellő sebességgel scrolloz, külön élmény a növényzetet és a hegyeket nézegetni. Legnagyobb sajnálatomra csak a szarvas animál, bizony nem ártott volna, ha a szél hatására a fák és a levelek is megmozdulnak. Az erdő szinte teljesen halott, jó lett volna egypár apróvadat, madarat is látni, és ha még ezekre lőni is lehetne...

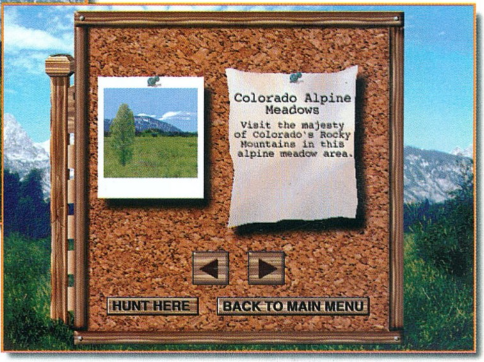
A hangok sem túlságosan bőségesek, némi madárcsicsergés az egész. A közeledő szarvast jó lenne nemcsak látni, hanem hallani is léptei hangját és irányát az avarban, illetve a hóban.

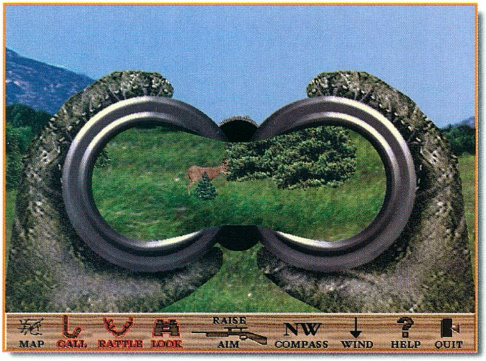
Az irányításról már szóltam, egész rendesen feldobná a hangulatot, ha nyugodtan lépegethetnék a terepen ide-oda.

Őszintén megmondom, a végső értékeléssel rendkívül gondban vagyok. Az első órában legszívesebben kidobtam volna az egész játékot, hisz a sorozatos indítási problémák, a nehéz kezelhetőség és az egysíkú játékmenet nem volt igazán az ínyemre. Később valamelyest megbékéltem vele, sikerült is egypár izgalmas percet átélnem, de ez még kevés az igazi üdvösséghez. Most joggal kérdezhetitek, hogy ajánlom-e a Deer Huntert? Sajnos nem ismerem az egyik fontos paraméterét: azt, hogy mennyibe is fog kerülni a boltban. Ha a legalsó árkategória egyik képviselője lesz, akkor talán. Egyébként található a dobozban egy reklámcédula a DH kiegészítőről, illetve két további programról. Az egyikkel horgászhatunk, a másikkal galambra, fácánra, kacsára és prérikutyákra vadászhatunk. Ha a DH-t és a további két stuffot egy ügyes kereskedő együtt tudná adni a megszokott áron, (8-9 ezer forintra gondolok) igen jó vételnek tartanám.

*Tony*



Összegzés

| | | | |
|---|---|---|---|
| Sunstorm | P75 | Grafika: | 65% |
| | 16 Mbyte RAM | Hang: | 78% |
| WizardWorks | 30 Mbyte HD | Játszhatóság: | 70% |
| www.wizworks.com | 3D támogatás nics | | |

**60%**

# Urban Assault

Beleizmosítottak a microsoftos fiúk, egymás után jelentetik meg a jobbnál jobb játékokat. Ez mindenképpen jó, hiszen pénzük van jó sok, a hozzáértő embereket is megtalálták maguknak, ezek után már csak a játékokat kell kivárnunk. Az Urban Assault az egyik olyan program, amit sikerült kivárni (megérte). A játék a mostanában oly divatos real time stratégia és a 3D akció keveréke. E két alkotóelem tökéletesen harmonikus összhangja adja a játék magával ragadó hangulatát. A stratégiai részről annyit, hogy nem a megszokott Red Alert kötöttségű, és sokkal egyszerűbben menedzselhetjük a csapatainkat. Az akció rész sem egy Quake, inkább a Dungeon Keeper-hez hasonlítható. Belebújhatunk egy egységbe, lövöldözgetünk vele egy kicsit, aztán visszatérhetünk a központi pozícióba.

A játék sztorija a közeli jövő utópisztikusan borongós (dezsavü) hangulatát hozza képernyőnkre. A Nagy Tévedés (The Big Mistake) néven emlegetett természeti katasztrófa a légkör ózonrétegének fokozatos, végül teljes eltűnése volt. A káros napsugárzástól a tengerek és óceánok planktonállománya teljesen kipusztult, így hatalmas űr keletkezett a táplálékláncban. Az óceánok halálraítéltsége totális katasztrófával fenyegette a Földet. Az emberek a káros sugárzás elől menekülve hatalmas erőtérkupolával védett városokba kényszerültek. A tudósok eközben feltalálták a módját annak, hogy miként lehet a szilárd anyagot plazma halmazállapotúvá alakítani, majd egy másik helyen vissza. Ettől kezdve a lehetőségek határtalanok lettek. A városokat a plazma technológiára épülő szilárdtest-átviteli berendezésekkel - Beam Gate - kötötték össze. Rövidesen kitört a háború a még meglévő természeti kincsek kiaknázásáért és a plazma technológia birtoklásáért.

A háborúban több földi csoportosulás - a Ghorkovok, a Taerkastenek és a Resistance (az ellenállás - ez vagyunk mi) - vívja kegyetlen harcát a területek birtoklásáért. Ráadásul két földön kívüli faj is belepofátlankodott a küzdelembe: a Mykoniaiak és a Sulgogarok. A legfontosabb a Mykoniaiak legyilkolása lesz, mivel folyamatosan rabolják a hőenergiát a Földből a Parasite Machine-jukkal.

A játékban az Ellenállás oldalán kell harcolnunk, mint egy Host Station „beépített" SDU parancsnoka. Ezt szó szerint kell érteni: az SDU-k (Synaptic Donor Units) olyan speciálisan képzett emberek, akik feláldozták emberi mivoltukat a nemes cél érdekében. Az átalakítás ugyanis egyirányú, visszacsinálni nem lehet. Ettől fogva a Host Station szerves részévé, központi számítógépévé és egyedüli irányítójává válnak (bevezető anim).

Az ellenség által megszállt városok visszafoglalása a mi feladatunk lesz. A visszafoglalandó területeken a stratégiailag fontos szektorok un. kulcs szektorok minél gyorsabb elfoglalása a cél. Vannak más fontos szerepet játszó szektorok is: erőművek - ahol energiát nyerhetünk, gyárak - ahol új egységek tervrajzait és technológiai újításokat zsákmányolhatunk, valamint a már említett Beam Gate, ahonnan elteleportálhatjuk egységeinket és a főállomásunkat. A küldetések előtti eligazításon megtudhatjuk a feladatunkat, és hogy hol, milyen épületeket találhatunk. Nem kevésbé fontos, hogy a felderítés mekkora ellenséges erőket észlelt. Ha minden világos, akkor irány a terep.

A legtöbb időt a Host Station vezérlésére és az egységeink csoportos irányítására fogjuk fordítani. Lehetőség van bármelyik harcoló egységbe „belebújni", és azt SK irányítani. Ez sok esetben szükségszerű és nagyon célravezető megoldás, hiszen az egységek mesterséges intelligenciája elég kezdetleges (mondjuk nem lő a saját társaira). A legjobb eredményeket a repülő egységekkel érhetjük el, hiszen itt jobb eséllyel manőverezhetjük ki az ellenséges tüzet. Szólóban sem érdemes hősködni, hiszen ha egy ötös csapat egyik gépeként megosztjuk az ellenség figyelmét, szintén sokkal nagyobb hatásfokkal küzdhetjük le őket. Egyéb esetekben minden egység - így a Host Station fedélzeti fegyverzete is - teljesen automatikusan védekezik vagy támad a közelében tartózkodó ellenségre, persze a beállított agressziószintjének megfelelően. A Host Station felső lövegét mi is kezelhetjük, de sok értelme nincs,

inkább hozzunk vissza pár egységet hátvédnek.

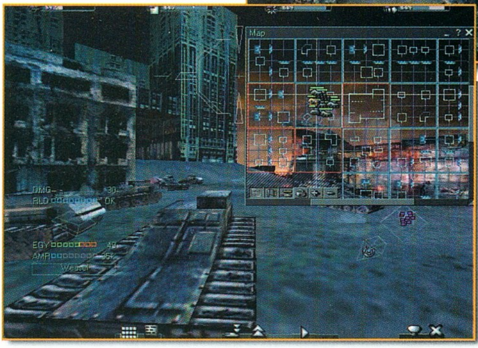
A Host Station a plazma technológiára épülő speciális „teremtő" berendezéssel rendelkezik. Az egyetlen ár az energia, minden egység és épület előállítása adott mennyiségű energiába kerül. Energiát a Host Station képes kinyerni, illetve a megsemmisült egységek helyén is keletkezik egy kis energia, amit egy másik egységgel felszedhetünk. A legfontosabb dolog tehát a folyamatos energiaellátás. Keresnünk kell egy gazdátlan erőművet, el kell foglalnunk, majd oda kell teleportálnunk a Host Stationt. A jobb energiakinyerés érdekében az erőmű környezetében levő szektorokat el kell foglalnunk, és meg is kell tartanunk. A bal felső sarokban látható az energiakinyerés hatásfoka. Ha már itt tartunk, meg kell említeni, hogy a kinyert energiát három dologra használhatjuk. A kép felső részén található három indikátor. Ezek sorrendben a Host Station pajzsenergiája, „teremtő" energia, teleport energia. Ez a három dolog balanszban van egymással, azaz ha az egyik megváltozik, akkor a többi is utánamegy (amolyan közlekedőedény). Alapesetben, ha elkezdünk gyártani, akkor a teremtő energia pillanatok alatt lemegy nullára. Ilyenkor elkezdenek kiegyenlítődni az energiaszintek, és ha nem történik semmi más, akkor megállapodnak egy közepes értéken. Ha úgy akarjuk, hogy pl. a pajzs energiája ne csökkenjen, akkor ráklikkelve az indikátorra az adott energiacsík fixálódik, azaz tartja az értékét (nem fogy, de nem is töltődik). Olyan esetben jól használható, ha pl. azt akarjuk hogy az energiakinyerés csak a teremtő energia csíkját töltse. A legjobb megoldás szerintem az, ha a pajzs csíkját a lehető legmagasabb értéken fixáljuk, a teleport energiáját pedig a lehető legalacsonyabban. Így igen jól variálhatunk az energiacsíkokkal, mindig az adott helyzetben legfontosabb dologra tudjuk koncentrálni az energiakinyerést. Fontos dolog megemlíteni, hogy a Host Station mozgatása (teleport) minden esetben energiafelhasználással jár, kivéve ha a cél szektor erőmű vagy beam gate. Ez stratégiailag fontos dolog lesz a későbbi küldetésekben, főként akkor, amikor már magunk is tudunk erőművet teremteni. Lehetőségünk lesz két-három erőmű között teleportálgatni, így a támadók alaposan megzavarhatók, sőt egy jobb csapat átcsoportosítással nagyobb előnyhöz is juthatunk.

Nem becsüljük le semelyik egységünket se, mert alaposan mellényúlhatunk. A készítők nagyon jól eltalálták az egységek erejét, páncélzatát, sebességét stb. Így nem sokra megyünk pl. egy halom nagy tankkal egy ötös helikopterrajjal szemben. Sokszor érdemes vegyes csapatokat indítani egy adott célpont ellen. Míg a repülő egységek lekötik az ellenség tüzét, a földi egységek - amelyek kicsit később érnek oda - secperc alatt szétszedik a maradékot. Mindig legyen két-három kémműholdunk is a levegőben, mert sokkal messzebbre látunk velük. Másrészt mivel gyorsak, elég nehéz őket lelőni, és így nagyon jól le tudják kötni az ellenséges repülő egységeket (jó pár percre is). A leggyíkabb Weasel nevű harckocsi az egyik legjobbnak bizonyul a légi célpontok ellen, ráadásul egy jó darabig a leggyorsabb egységünk lesz. Felderítésre kiváló, nagyobb darabszámban pedig akár a Host Station őrzésére, akár támadásra is kitűnően használható.

Ha egy új pályára érkezünk, kezdéskor mindig kapunk pár egységet.. Ez így elég kevés, de hozzá kell adnunk azokat, amiket az előző pályáról hoztunk magunkkal (az otthagyott egységek MEGMARADNAK). Nos, itt jön a trükk. Ha egy pályát megcsináltunk, akkor a beam gate segítségével teleportálunk a következőre. De NEM KÖTELEZŐ olyanra, ahol még nem voltunk. Tehát vissza kell menni egy korábban már elfoglalt városba, ott nyugiban legyárthatjuk a nekünk kellő egységeket, majd azokat teleportáljuk magunkkal a következő pályára. Volt egy-két pálya, ahol csak ilyen trükkel tudtam megoldani a problémát. A lényeg csak annyi, hogy a beam gate használható legyen.

Sok dologról nem tettem említést, de sajna nem fért be. Persze mindenre rá lehet jönni. A játék eleinte könnyű, de később kissé durva lesz (több ellenség egy pályán), néhol sansztalan. Nem titkolom a véleményem: egészében véve nagyon jó játéknak tartom az Urban Assaultot.

*Sakman*




**Összegzés**

Terratools
Microsoft
www.microsoft.com

P166
16 Mbyte RAM
250 Mbyte HD
D3D támogatás

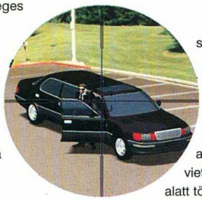
Grafika: 88%
Hang: 94%
Játszhatóság: 92%

**92%**

URBAN ASSAULT

# SWAT 2

SWAT... Special Weapons And Tactics. Az amerikai rendőrség különleges alakulata, mely speciálisan különleges helyzetek megoldására, különleges helyzetekben való beavatkozásra van felkészítve és felszerelve.



Ilyen helyzetek nem kis számban fordultak elő az USA-ban. 1965-ben a Watts féle zavargás során több rendőr is megsebesült, vagy halálos lövést kapott. Nem sokkal a Watts felkelés után, egy elbarikádozott házból lövöldöztek. A rendőrök kiszálltak, és előírásszerűen jártak el. Egy rendőr bekopogott a ház ajtaján. Egy férfi jelent meg kezében egy pisztollyal és hasba lőtte a rendőrt, majd berohant a házba. A fűre zuhant rendőrnek a társa és egy civil személy próbált segíteni, ekkor megjelent az ember és egy vadászpuskával lelőtte a rendőr társát és a civilt is.

Az ilyen események hatására 1968-ban megalakult a SWAT, mely 200 speciálisan kiképzett rendőrből állt. A tengerészgyalogság gerillaháborús tapasztalatai és speciális katonai felkészítés segítette a 200 ember kiképzését.

Lehetséges, hogy a SWAT teamek tagjai katonai fegyvereket használnak, gerillaellenes harcot tanulnak, de sohasem felejtik el, hogy a SWAT elsődleges feladata az élet védelme.

A SWAT 2 elkészítése során is Daryl F. Gates segítette a Sierra munkáját. 43 évig volt rendőr, az utolsó 15 évében rendőrfőnök. Ott volt a Watts zavargásnál, a vietnami háború ideje alatt történt zavargásoknál, és nem is olyan rég, az 1992-ben történt Los Angeles-i zavargásoknál is.

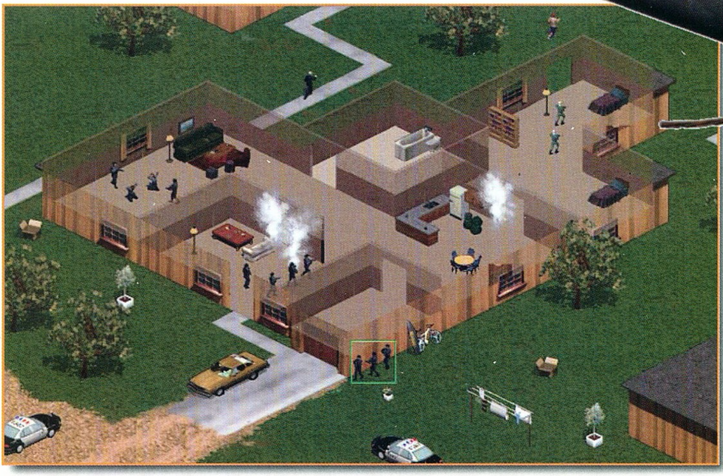
A SWAT 2-ben 15 olyan rendőri küldetést kell teljesítenünk, ami Daryl F. Gates 43 rendőrként letöltött éve alatt valójában is megtörtént vele, vagy rendőrőrsével.

Ha valakinek esetleg jobban tetszik a „sötét" oldal, akkor 15 küldetés vár rá, hogy terroristaként beírja magát a rendőrség nagy fekete könyvébe.

## PÉNZBŐL ÉL A SWAT IS

Alapjában véve úgy épül fel a játék, hogy kapunk egy büdzsét, amiből ki kell tartanunk a 15 küldetés során. Ha elfogy a pénz, akkor „Hasta la vista". A felállás azért valamivel szimpatikusabb, az előbb kissé leegyszerűsítettem a dolgot. Az induló büdzsénk $55.000 (terroristák esetén $30.000). Ebből kell felszerelnünk és képeznünk az embereinket, illetve nagyon gyatra akció után fizetni a büntetéseket.

Ez gyakorlatilag úgy néz ki, hogy pl. nekem volt 3 csapatom. Az egyik az az alap Sniper (mesterlövész) egység, volt egy, akik elsősorban behatolásokra, robbanószer-használatra voltak kihegyezve, és volt egy, akik elsősorban nyílt terepen való fellépésre. Az első gyakorló küldetés egy behatolás, ezért felszereltem egy 5 fős csapatot (minden fő egységben legyen legalább egy olyan tag is aki nagyon jó medikus, szükség lesz rá). Mindenki olyan fegyvereket kapott, melyek képzettségének legjobban megfeleltek (tehát ha egy jó Shotgun-os nem kapott géppisztolyt... ezt azért nem részletezem), és megkaptak minden fontos felszerelés cuccot (gázálarc, tükör, ballistic shield...), majd elkezdhetjük a küldetést....



A küldetés végén értékelik a teljesítményünket, és e szerint kap további pénzt a SWAT. Minden le van részletezve. Ha felszólítás nélkül lőttünk levonnak, ha megsérült egy civil személy, levonnak, ha biztonságos helyre vittünk egy civilt, adnak, ha elfogtunk egy terroristát adnak... Ráadásul az egész bevetésre kapunk egy százalékot, ami a csapat teljesítményét jelzi. Erre a százalékra is kaphatunk plusz pénzt, ha 90% felett van, de ha több, mint 10%-kal (ha jól emlékszem) gyengébb teljesítményt nyújtunk, mint az előző küldetés során, akkor levonnak.

Szóval, így alakul a játék anyagi oldala.

## EGYSÉGEK

Az egységek max. 5 főből állhatnak, a mesterlövész egységek pedig max. 2 főből (a terrorista egységek egyöntetűen max. 3 főből).

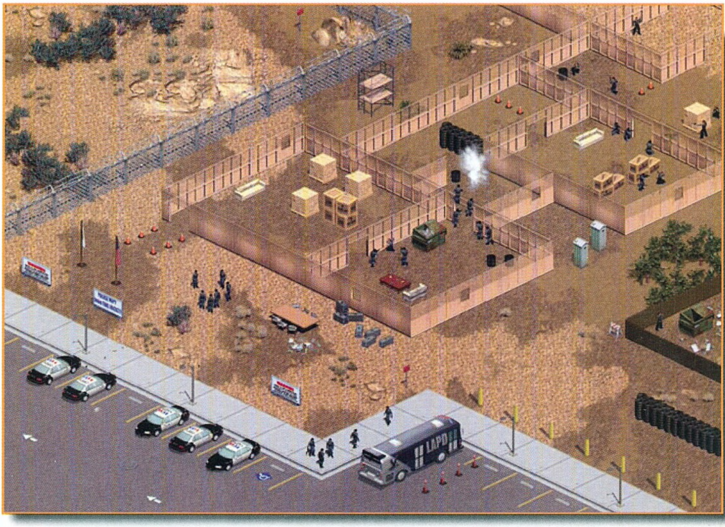
A mesterlövész egységben mindkét fő csak mesterlövész lehet. A „normál” egység egy vezetőből (Leader), egy felderítőből (Scout), egy hátvédből (Rear guard) és két rohamosztagosból áll (Assaulter). Mindenképpen azt javaslom, hogy minden egységben legyen egy fő, aki jó medikus (EMT), és egy fő, aki jól ért a bombákhoz (Explosives).

A terroristáknál nincs képesítés szerinti megkülönböztetés, ezért egyszerűen csak három terroristát kell beválasztanunk.

A felszerelésről azért nem akarok írni, mert mindenki a saját belátása, elképzelése szerint szereli fel az embereit, és igazán nem kell részletezni, hogy mire jó egy géppisztoly vagy egy gázálarc...

## A PARANCS AZ PARANCS

A játék alapvető kezelése (kijelölés, irányítás) már elég jól ismert a hasonló real-time játékokból, ezért ez nem szeretném részletezni. A felszerelési tárgyainkat (a fegyvereket is) úgy tudjuk



használni, hogy rájuk klikkelünk az „inventory-ban”, majd az adott helyen, ellenségen... használjuk.

A különböző parancsokat a játéktér mellett jobbra található parancssor ikonjaira kattintva adhatjuk ki, és az éppen kijelölt ember vagy emberek teljesítik majd. A különböző SWAT-os parancsok fentről lefelé a következőek:

- **„Play gomb, vagy tekerés gomb”:** lopakodó vagy dinamikus haladás. Lopakodó módban óvatosan mennek az embereink, míg a dinamikus módban „kocognak”.

- **Térdelő emberke:** váltás álló vagy térdelő helyzet között. A kijelölt embe,r amikor épp nem halad, akkor vagy álló helyzetben marad, vagy letérdel.

- **Megafon:** beszéd. Emberünk hozzászól a kijelölt személyhez. Ha civil az ember, akkor egyszerűen mond neki valamit, ha terrorista akkor vagy felszólítja, hogy dobja el a fegyverét... vagy hasonló rendőri szöveget nyom el.

- **Ököl:** Emberünk a kijelölt terroristát elkezdi üldözni, majd ha beéri pusztakezes harcba bonyolódik vele. Ezt ajánlatos csak akkor használni, ha emberünk jó a pusztakezes harcban, különben előfordulhat, hogy jól helyben hagyják.

- **Bilincs:** gyanúsított letartóztatása. Ha nem sérült az ember, akit letartóztatunk, a megbilincselt a fogoly követni fog minket mindenhova, ha sérültet tartóztatunk le, akkor ott marad a földön, ahol meglőtték.

- **Két kéz:** kiszabadítás. Ezt akkor kell használnunk ha civileket találunk a veszélyeztetett területen. Ha sikeresen járunk el, a civil követ minket. Ilyenkor biztonságos helyre tudjuk vinni (a csillaggal jelölt hely).

- **Nagyító:** a kiválasztott tárgy megvizsgálása. Rendőrünk megvizsgálja a tárgyat és jelentést tesz róla.

- **Dinamit:** bomba hatástalanítás. Megesik, hogy egy bomba miatt nem tudunk továbbjutni, ilyenkor ezzel tudjuk azt hatástalanítani. Lehetőleg olyan emberrel tegyük, aki ért is a robbanószerekhez, mert különben felrobban a bomba és az mindig halálos sebet ejt az emberünkön.

- **Kéz fel / kéz le:** felvétel és lerakás. Ennek a két ikonnak a segítségével tudunk tárgyakat felvenni, illetve letenni.

- **Kinyújtott kéz:** fedezés. A kijelölt emberünket fegyverrel fedezi az akinek kiadtuk a parancsot. Néhány lépés távolságból követi, és ha megtámadják, viszonozza a tüzet.

- **Ajtó:** behatolás. Az alap behatolás, ha az ajtó nincs zárva. Ilyenkor a standard SWAT-os formációban behatolnak az ajtón. Ha az ajtó zárva van, akkor próbálhatjuk meg a felfeszítést, a betörést vagy a berobbantást. Ez a sorrend megfelel a „hangzavarási” sorrendnek is. Vagyis a felfeszítés a legcsendesebb, a berobbantás a leghangosabb. Ha felfeszítjük vagy betörjük, akkor ismét a behatolás parancsot kell kiadnunk. Ha berobbantjuk, akkor „eltűnik” az ajtó és „simán besétálhatunk”.

- **Sas:** végrehajtás. Ez az egy dolog, ami nem igazán szimpatikus nekem a SWAT 2-ben. Minden parancs kiadása után ki kell adnunk a végrehajtás parancsot is. Vagyis ha az egyik emberünket innen oda küldjük, nem tesz semmit sem addig, amíg meg nem nyomjuk a „végrehajtás” gombot is. Szerencsére azért nem annyira vészes a helyzet, mert a gomb alatt van egy kis lakat. Ha a

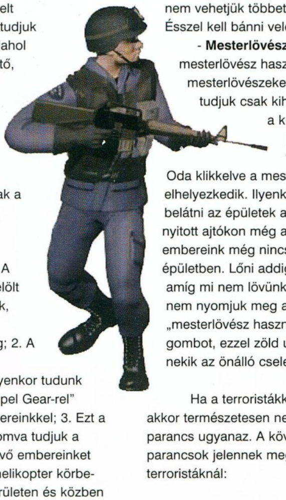
lakat nyitva van, akkor mindig ki kell adnunk a „végrehajtás" parancsot is, ha zárva, akkor automatikusan kiadja a gép, és nekünk nem kell vele szórakoznunk.

- **Telefonkagyló:** intercom. Ez elkezd villogni, ha a kapcsolattartónknak bármiféle új híre van. Ilyenkor, ha megnyomjuk, megtudhatjuk, hogy milyen új fejlemények vannak. A tárgyalások folynak, vagy esetleg nincs semmi értelme a további tárgyalásoknak...

- **Helikopter:** helikopter igénybevétele. A helikopter $1.000-unkba kerül, de nagy terület esetén hasznos lehet a légi megfigyelés. Sőt a helikopterrel a „Rappel Gear-rel" felszerelt embereinket fel tudjuk szedni, majd valahol máshol (háztetető, erkély...) le tudjuk tenni. A helikopter esetén egy új parancssor jön elő, ami kimondottan csak a helikopterre érvényes. Ezek fentről lefelé a következőek: 1. A helikoptert a kijelölt helyre küldhetjük, majd az ott a levegőben lebeg; 2. A helikopter leszállíthatjuk. Ilyenkor tudunk beszállni a „Rappel Gear-rel" rendelkező embereinkkel; 3. Ezt a gombot megnyomva tudjuk a helikopterben lévő embereinket „ledobni"; 4. A helikopter körbe-körbe repül a területen és közben megfigyelést végez. Ha ellenséges célpont jelenik meg, akkor rádión figyelmeztetnek minket erre, és tájékoztatnak a célpont helyéről is; 5. A helikopter visszatér a rendőrségi bázisra.

- **Tank:** tank igénybevétele. A tank $500-unkba kerül és akkor vesszük nagy hasznát, ha barikádon kell áttörnünk, vagy esetleg nincs más lehetőségünk pl. adott épületbe való bejutásra (a felszereléssel rendelkező emberünk pl. sérült...). Jól használható pl. arra is, hogy az embereink a tank fedezékében lopakodjanak, de ilyenkor a tank is sérül az esetleges ellenséges támadástól, és ha megsemmisül, nem vehetjük többet igénybe. Ésszel kell bánni vele!

- **Mesterlövész:** a mesterlövész használata. A mesterlövészeket olyan helyre tudjuk csak kihelyezni, ahol a kurzor puskává változik át. Oda klikkelve a mesterlövészünk elhelyezkedik. Ilyenkor képesek belátni az épületek ablakain, nyitott ajtókon még akkor is, ha az embereink még nincsenek bent az épületben. Lőni addig nem fog, amíg mi nem lövünk velük, vagy nem nyomjuk meg a „mesterlövész használata" gombot, ezzel zöld utat adva nekik az önálló cselekvéshez.



Ha a terroristákkal vagyunk, akkor természetesen nem minden parancs ugyanaz. A következő új parancsok jelennek meg a terroristáknál:

- **Megbilincselt kéz:** túszejtés. A kijelölt fegyvertelen személyt túszul tudjuk ejteni. A túsz többféleképpen tud reagálni. A legvalószínűbb, hogy megijed és semmi gondunk nem lesz vele, de az is lehet, hogy agresszívan reagál és megtámad minket. Ilyenkor döntenünk kell, hogy mit teszünk, de az esetleges lelövése nem sok hasznunkra válik. Egyszerre csak egy túszunk lehet, és az mindig szorosan a közelünkben lesz.

A túszok esetén meg kell még említenem a „Stockholm szindrómát". Ez akkor következik be, ha jól tartjuk a túszokat, és azok szimpatizálni kezdenek velünk. Ha enni adunk nekik (kiválasztjuk a kaját az „inventory-nkból" és rávisszük a túszra, ilyenkor az összes környéken lévő túsz kap enni), vagy röpiratokat osztogatunk közöttük lehetséges, hogy segíteni fognak nekünk. Előfordulhat, hogy az őt kiszabadítani akaró rendőrt megtámadja a „Stockholm szindrómában" lévő túsz, vagy beáll hozzánk, és a következő küldetés elején már ő is ott lesz csapatunkban.

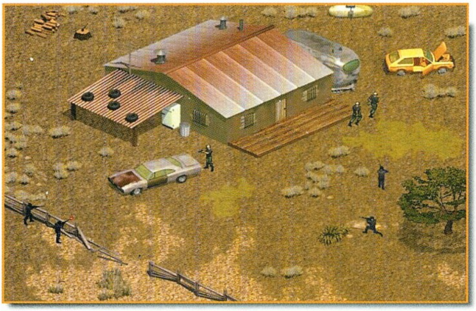
- **Három emberke:** a túsz „néhány lépésre engedése". Ezt jól „megaszondtam"... Szóval ha ezt a parancsot adjuk ki, akkor a terrorista néhány lépés távolságra engedi magától a túszt. A túsz addig nem tesz semmit (az esetek többségében), amíg egy fegyveres terrorista van a közelben. Ha a terrorista a túsz látószögén kívül megy, akkor nagy a valószínűsége, hogy meglép. Az előnye ennek az, hogy több túszt is fogva tarthat így egy terrorista.

- **Két kéz:** túszok elengedése. El tudjuk engedni a kijelölt túszunkat. Ez akkor lehet hasznos pl. ha a SWAT már szinte bejött abba az épületbe vagy szobába, ahol éppen vagyunk. Ilyenkor van egy kis haladékunk a SWAT-osokkal szemben, mert úgy gondolják, hogy együttműködünk velük. Az már morbid humorra vallana, ha akkor lőnénk őket hátba, amikor a SWAT-osok fedezékbe akarják vinni őket.

- **Fehér zászló:** megadás. A kijelölt terrorista megadja magát. Ekkor a rendőrök elkapják, majd két küldetés múlva ismét visszakerül a csapatunkba. Ez akkor lehet hasznos, ha nagyon reménytelen már a helyzetünk, és nem akarjuk megöletni az emberünket.

- **Telefon:** kapcsolattartás. Jelen esetben a követeléseinket tudjuk a telefonon elmondani. Pénz, kaja, autó... Nem árt azért elővigyázatosnak lennünk, mert van amikor csak ígérgetnek, de nem teljesítik kéréseinket, és amíg várunk a SWAT-osok ránktörnek.

- **Autó:** a menekülés formája. Van amikor venni tudunk, de van amikor csak követelni a rendőröktől. Ha megjelenik az autó, akkor legalább egy emberünket be kell szállítanunk az autóba, majd esetleg



a túszokat is. Az autó típusától függően 5-9 ember fér bele. Ha benne van az emberünk, akkor az autó parancssorában megjelenik egy parancs, a menekülés. Ha ezt megnyomjuk, akkor az autó

elmenekül, és biztonságba viszi az embereinket és a túszokat.

Ha esetleg még marad emberünk a bevetés helyszínén, és az autó már elhagyta a térképet, akkor új autót tudunk hívni.

A parancsok ismeretében már mindent meg tudunk tenni a terepen, és csak a személyes taktikánkon múlik a küldetés sikere.

## JÓTANÁCSOK A BEVETÉSEKRE

- Ha a SWAT-osokkal vagyunk akkor annyival nehezebb a dolgunk, hogy fegyvert csak indokolt esetben használhatunk. Ha ilyenkor elhalálozik valaki, akkor vizsgálat indul az ellen, aki a halálos lövést leadta. Ha jogos volt a fegyverhasználat, akkor egy küldetés kihagyása után emberünk visszatérhet a munkába. Ha nem, akkor akár három küldetésre is letilthatják. Ha kívülállót lő le az emberünk, akkor 2-3 küldetésre tilthatják el. Az eltiltás azért nem szerencsés, mert kb. 2 csapatra való igazán jó ember található a rendőri állományban, és ha 2-3 jó emberünket is eltiltják, akkor őket már csak gyengébbekkel tudjuk helyettesíteni, ami nem éppen szerencsés.

- Csak akkor lőjünk rögtön terroristára, ha az felemelte a fegyverét.

- Használjuk ki a tereptárgyak adta fedezékeket, főleg akkor, ha terroristákat közelítünk meg.

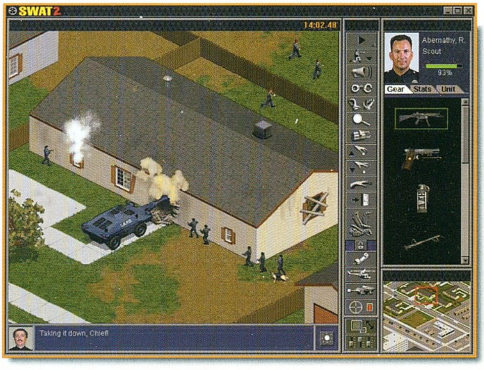
- Behatolás esetén lehetőleg először mindig a leghalkabb módon próbáljunk bejutni, nem muszáj mindenkinek tudnia, hogy ott vagyunk.

- A kiszabadított túszokat minél előbb vigyük biztonságos helyre (a csillaggal jelölt hely).

- Ha nagy a terület, akkor ne sajnáljuk a pénzt a helikopterre, mert segítségünkre lehet a terroristák megfigyelésében.

- Lehetőség szerint próbáljuk csak megsebesíteni a terroristákat, élve elfogva jobb lesz a statisztikánk.

- Az embereinknek 100 a maximális életereje. Ha megsérül, akkor 50-ig még tud cselekedni, de ilyenkor már nem árt vigyázni rá. Ha 50 alá süllyed, akkor már cselekvésképtelen és fokozatosan




csökken az életereje, tehát nem árt a segítségére sietni az egység medikusával, és ellátni a sebét, különben rövid úton elhalálozik.

- Igyekezzünk a megsérült civileket is ellátni a medikussal, mert civil személy elhalálozása esetén romlik a statisztikánk.

- Lehetőség szerint minél előbb intézzük el az ellenség mesterlövészeit.

- Ajtóknál és kanyarokban jó szolgálatot tehet a tükör, mert azzal be tudjuk látni a területet.

- Általában elég ha egy 4 vagy 5 fős csapatot vezényelünk ki, néha van csak szükség a mesterlövészekre.

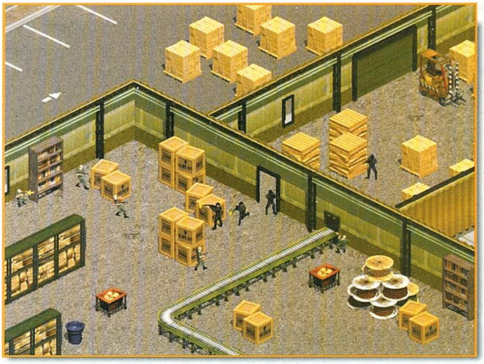
Azt hiszem ennyi tanács elég ahhoz, hogy bárki bátran nekiállhasson a játéknak.

A küldetések általában nem igazán jelentenek gondot. A SWAT-esekkel a 14. és 15. küldetés volt igazán nehéz. Ezeket nem kevésszer kellet újrakezdenem. A terroristákkal a 8. küldetésig jutottam, de igazán nagy gond eddig még nem volt velük.

A 30 küldetésből szerintem 4-5 az, mely olyan szintű kihívást jelenthet, hogy többször újra kelljen kezdeni azokat.

Akik nem elégszenek meg a küldetések nehézségével, vagy esetleg kevésnek tartják azokat, a szerkesztővel új küldetéseket tudnak készíteni.

A SWAT 2 szerintem nagyon jól sikeredett program. A hangulata 100%-os. Az eljárásokhoz való ragaszkodás életszerűvé teszi az



akciókat. A grafikája elég jó, igaz csak 256 színt használtak a grafikusok (ennek köszönhető, az alacsony hardware követelmény is). Az effektek elég jók, a zene meg egyszerűen szuper!

Intro nincs, csak egy bevezetőt nézhetünk végig Daryl F. Gates előadásában. A renderelt filmbetétek olyan semmilyenek. Se nem borzalmasak, se nem szuperek... szo-szo. Ez természetesen egyáltalán nem ront a SWAT 2-ről kialakított nézetemen. Sokaknak tetszeni fog (mint nekem is), hogyha akarunk, a terroristák bőrébe is belebújhatunk.

Egy szó mint száz, a stílus kedvelői semmiféleképpen ne hagyják ki a SWAT 2-t!

*Mr.T.*

ÖSSZEGZÉS

| | | | |
|---|---|---|---|
| Yosemite Enterteinment | P133 | Grafika: | 89% |
| | 16 Mbyte RAM | Hang: | 90% |
| Sierra On-Line | 20 Mbyte HD | Játszhatóság: | 91% |
| www.sierra.com | 3D támogatás nincs | | |

92%

# EXTRA KARÁCSONYI AKCIÓ

Ajánlatunk a készletek erejéig érvényesek

| | |
|---|---|
| E3 CD 98 (2 CD) | 1390 Ft |
| 3Dfx CD 2 | 990 Ft |
| Driver-Patch-Cheat CD 2 | 990 Ft |
| 3D GAMES | 400 Ft |

A fenti CD-k akciós áron kizárólag postai úton rendelhetők meg a kiadóban a lapban közölt levelezőlap segítségével.

Címünk: 1399, Budapest Pf.: 701/765

Ajánlatunk 1998 december 31-ig érvényes.



# 2N Bt.

## PC szerviz

Számítógépek:
- javítása
- összerakása
- felújítása
- kártyák cseréje
- rendszerek összerakása
- karbantartása
- szaktanácsadás

AMIGA szervizelés!!!

06-30 403-211



| CPU | | VGA | |
|---|---|---|---|
| Intel 233 MMX | 22.500 | S3 Trio 64 V2 DX | 3.200 |
| Intel PII C. 266 | 17.000 | S3 Virge 4MB DX | 4.800 |
| Intel PII K. 300 | 47.000 | S3 Virge 4MB AGP | 5.800 |
| AMD K6-2 300 3D | 23.500 | MÍRO RIVA 128 | 16.800 |
| **Alaplap** | | **3Dfx** | |
| Intel TX 512kb | 11.000 | Elephant 4MB PCI | 12.000 |
| VIA 100MHz AGP | 14.000 | VooDoo Rush 6MB | 13.000 |
| PII Intel 440 EX AGP | 15.500 | Diamond Monster 3D 4M | 17.000 |
| PII Intel 608 BX | 21.000 | Diamond VooDoo II | 42.000 |
| **HDD** | | **Monitor** | |
| 2,1 Seagate | 21.200 | 14" TARGA Dig. | 25.900 |
| 3,2 Seagate | 24.200 | 14" AXION Dig. | 27.000 |
| 3,2 Quantum EL | 27.000 | 15" ProView Dig. | 33.000 |
| 6,4 Quantum EL | 35.800 | 17" MAG DJ 70V | 75.000 |
| **CD-ROM** | | **Kiegészítők** | |
| 24X Cyberdrive | 7.800 | ESS Hangk. | 2.500 |
| 24X Sony | 11.500 | 1,44 FDD | 3.200 |
| 32X Panasonic | 12.500 | Minitorony | 4.100 |
| Yamaha CDR 4260 | 80.200 | TDK írható CD | 350 |

EXTREME COMPUTERS

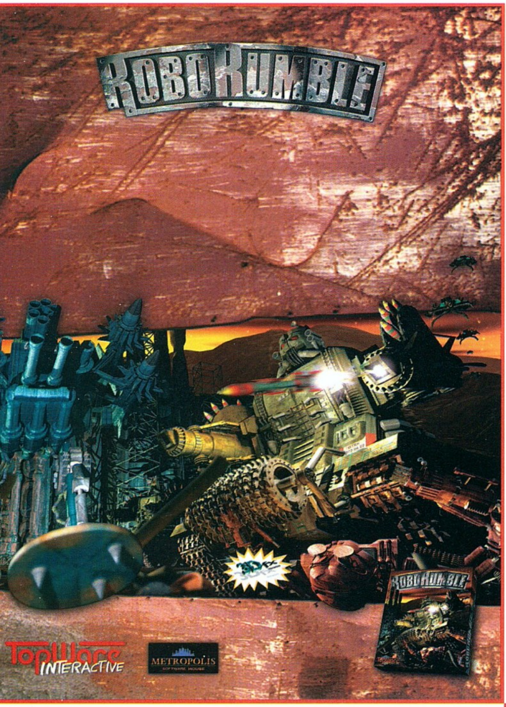
Örömmel tudatjuk veletek, hogy megnyílt Budapest első Hardware - Software bemutató és kipróbáló terme, ahol nagyon előnyös áron juthatsz új és használt alkatrészekhez, akár teljes konfig-okhoz is.

Az emeleten pedig egyszerre több, multimédiás (PII-300 + 3dfx) gépen tehetitek próbára tudásotokat barátaiddal.
A legújabb játékokon játszhatsz hálózatban különböző tudású ellenfelekkel szemben.
Ha pediglen a Hálóra vágysz, Internetezhetsz is akár.
Scannelhetsz, nyomtathatsz, letölthetsz és ihatsz, miközben ha akarod, a hardver részleg felturbózza a géped

Üzletünkben TAGSÁGI-t válthatsz, mellyel nemcsak olcsóbban játszhatsz, de az országban először jelentős kedvezményekben részesülsz MINDEN HARDWARE árból is!

Cím: 1065 Podmaniczky u. 2

Tel/Fax: 302 3068 / 06 209 21 8686




## *Teljes magyar nyelvű verzió*

*Távoli jövő a Marson. A bolygó történe-tének legnagyobb mozgósítását éljük át. A legkeményebb harcirobot–prototípusok sorakoznak fel egymással szemben.*
*A győztes elvégzi élete megbízását és megvívja az utolsó ütközetet az idegen betolakodók ellen. Szeretnél Te lenni a szerencsés kiválasztott?*

**Forgalmazó:**
**Travelbox–Hungária Kft.**
**3201 Gyöngyös, Pf. 310.**
**Tel./Fax: (37) 315–905**
**E-mail: tbh@interdnet.hu**

***Fogyasztói ára: 6995 Ft***

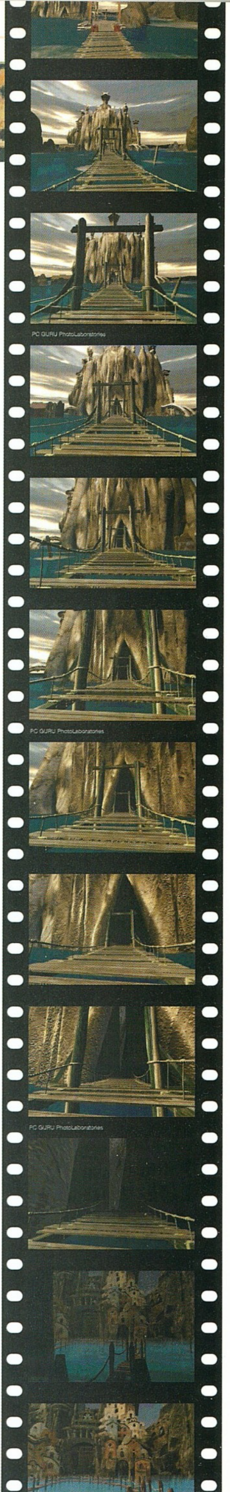
## *Teljes magyar nyelvű verzió*

- *20 egyéni küldetés, 10 csoportos misszió*
- *1024x768-as felbontás*
- *25-nél több épülettípus*
- *Tízféle katonai egység*
- *Több mint 10 mesterség*
- *Realisztikus tájak komplex Goraud-árnyékolással*
- *Részletesen animált termelési folyamatok és hadműveletek*
- *Egyéni játék a számítógép ellen*
- *Többszemélyes játék max. 6 játékosig IPX, TCP-IP hálózaton, modem-modem kapcsolaton, soros porton kapcsolódva*

**Forgalmazó:**
**Travelbox–Hungária Kft.**
**3201 Gyöngyös, Pf. 310.**
**Tel./Fax: (37) 315–905**
**E-mail: tbh@interdnet.hu**

***Fogyasztói ára: 6995 Ft***

# Reah



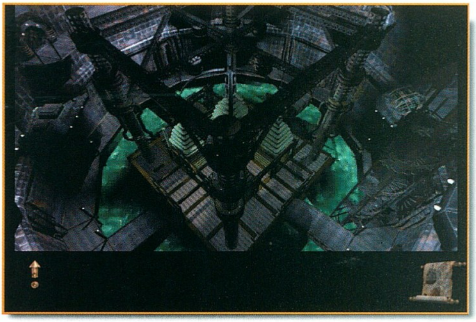
Mostanában eléggé szűkében vagyunk a kalandjátékoknak. Ha egy–egy megjelenik, már nem fanyalgunk, ha csak amolyan puzzle-típusú is, meg renderelt. Még lengyelül beszélő is lehet. Hogy ezen mit is értek? A minap megkaptam tesztelésre az Avalon cég 6 CD-ből álló full-renderelt kalandjátékát. Az

installálás után következhetett az intró amelyben a narrátor ékes lengyelséggel ecsetelte az eseményeket. Mit mondjak, rám jött a röhögés. Szerencsére a végig lengyelül beszélő játékot angolul feliratozták, tehát el lehetett vele boldogulni.

Az intróból egyébként az derül ki, hogy valahol a REAH bolygón találnak egy portált amely egy másik valóságba nyílik. Főhősünk át is kel rajta, de mikor megérkezik a portál eltűnik. Ezek után a program kéri is a kettes CD-t, szóval lehet cserélgetni.

**DISC2**

„Nos, úgy tűnik itt ragadtam, hiszen a portál megszűnt. Nincs visszaút. Valahogy fel kell kutatnom, hogyan juthatnék vissza, de mindenek előtt meg kell ismernem ezt a félelmetes és titokzatos helyet." Ezek voltak az első gondolataim a sivatagi város kapui előtt. A kapun három tolózár volt, amelyeken különös jelek és állati szarvak voltak láthatóak. A falakat körbejárva három napórára akadtam, melyeken megláttam a szarvaknak megfelelő jelet, így bejutottam a városba. Balra egy vályúban egy porcelánharangot találtam, biztos jó lesz még valamire. A városban sétálgatva kiderült, hogy tulajdonképpen körbejárhatom a középpontban található templomot, de több mozgási lehetőségem nem sok van. (Persze ez egy jó nagy kör, és bizonyos épületekbe be lehetett menni előbb-utóbb.) Ahogy bekopogtam egy-egy ajtón a megjelenő alakok beszéde érthetetlen zagyvaság volt. (Itt nem a lengyellel volt a baj... *) Mikor közelebb mentem az egyik téren található szökőkúthoz észrevettem,



hogy a rajta található három női fej mindegyike hangokat ad ki, melyeket (rájuk kattintva) változtathattam. Minden hang egy-egy zajt utánozott. A három fej három irányba mutatott így mindegyiken beállítottam azt a hangot, amelyik abban az irányban valahol hallható. (Például az egyik iránynak megfelelő helyen egy fakocsit mozdíthatunk meg, ennek a hangját is próbálja utánozni a fej.) A templom ajtaján bekopogva találkoztam először „segítőmmel", akinek immár a beszédét is megértettem (a szökőkútnak köszönhetően). Vele egyébként sokszor összeakadtam hosszú és fáradságos utazásom során, sokszor segített olyankor, amikor már azt hittem, teljesen elvesztem. A templomba nem lehetett bemenni (legalábbis az ajtón keresztül nem) az egyik kapu viszont nyitva volt, amin át egy kis udvarba jutottam. A házikó ajtaján bekopogva egy hölgy jelent meg, aki azt kérdezte: mit keresek itt már megint. (Későbbi utazásaim során a legtöbben ugyanezzel fogadtak és én mindig értetlenül álltam előttük...) Megkért, hogy hozzam el neki a vázáját a piactérről, amit én meg is tettem. A piactéren egyébként elbeszélgettem egy kereskedővel, akitől sajnos sokat nem tudtam meg, csak annyit, hogy talán hozzak neki valami értékeset. Betérve a kereskedő házába, egy mérleg mellett éppen olyan alakú súlyokat találtam, mint az én porcelánharangom. A kereskedő megengedte, hogy kicseréljem a porcelánt az egyik súlyra, mondván, neki az is jó lesz. Az asztalon található vizes kulacsot viszont nem adta, azt mondta, az többet ér, mint amennyi a súlya aranyban. A városkapun nem lehetett kimenni, egy szellem nem engedett ki, mondván odakint túl nagy a szárazság. ( Ki hitte volna, egy sivatagban...) Visszatérve a hölgy megörült a vázának és a házába invitált, mondván pihenjek le, de neki sajnos mennie kell. (Enyém a kéró! *) A házban leltem egy nagyítót, ennek segítségével már kivehetőek voltak a ház előtt található térkép jelzései. Ezzel most még nem foglalkoztam, visszamentem a házba. A háznak volt egy saját belső udvara, amelynek falain hat kőtáblát találtam, benyomható téglákkal. Sok-sok tégla, mindegyiken egy-egy jel. Ez

volt az egyik legnehezebb feladvány két napig elmélkedtem róla. A házban található könyv minden

egyes táblához megadott egy számot: 1,2,4,8,16,32. (Nocsak-nocsak, kettes számrendszer?) A könyv utolsó mondata valami ilyesmi volt: „ ...a kövekben található erő kiereszthető, ha a nevét kimondod és ez a név a negyvennégy." Mely számok összege a negyvennégy ? A 4, a 8 és a 32! Ezeken a táblákon megkerestem az egyforma jelű téglát és azokat nyomtam be. Hoppá! A kertben található tűzhely „működni kezdett". Sajnos nem tudtam használni (az ólomsúlyt lehetett volna arannyá változtatni), a segítőm elmondása szerint az alkímia mindaddig nem fog működni, amíg meg nem találom a bölcsek kövét, ez a kő pedig ott található, ahol a segítőm a legtöbbet tartózkodik. A templom! Be kellett jutnom. A ház előtti térkép egy zenei térkép volt. A város megfelelő pontjain a megadott hangokat kellett megszólaltatni. De mivel? Hiszen ott csak nyikorgó csapok találhatóak! Nos, ha nincs jobb... A csapokat úgy kellett forgatni, hogy a következő nyikorgás az adott hangmagasságú legyen. A csapok beállítása után a templom egyik falánál, a fakocsinál, elkezdett ömleni a gáz. A kocsit megmozdítva a kereke szikrát vetett, és bumm! Szabad volt az út a templomba.

## DISC3

A templomban egy kis járkálás után egy koldusba botlottam, aki vizet kért tőlem. Az egyik beugróban találtam is szentelt vizet, ami a segítőm szerint csodákra képes. Ezt adtam oda a koldusnak, akin így megtörtem az átkot. A koldus eltűnt, de a mankóját itt hagyta nekem. A főhajóba lépve egy lejáratot fedeztem fel, de egy számomra törhetetlen üvegajtó állta az utamat. Viszont található volt itt négy gong, az egyikénél egy ütőszerszámot is találtam, amivel a gongokat megüthettem. A gongokat olyan sorrendben kellett megütni, hogy mindig az következzen, amelyiket az

előző megrezegtetett. Végül berezgett az üvegajtó is, amit az ütőszerszámmal sikerült betörni. Szabad a lejárat! Leérve egy olyan oszlopot találtam melynek furatába beleillett a mankó. Ezt elforgatva a középen fekvő nagy korong melletti oszlop leereszkedett és négy feladványt kellett egymás után megoldanom a korong megfelelő pozícióba való forgatásaival. (A feladványok a „3x3 ábrából egy hiányzik, melyik az?" típusúak voltak.) A segítőm közölte, hogy a toronyba vezető ajtó immár nyitva áll. (Ez ott volt körülbelül, ahol a koldus is.) Irány a torony! A torony aljában egy „lift" fogadott, ezzel kellett felmennem a legfelső szintre. Itt egy kis asztalkához lépve a segítőm elmondta, hogy megkaphatom minden alkimista álmát (a bölcsek kövét), ha legyőzöm egy játékban. A játék lényege: kirakott valahány követ az asztalra ( 8 és 11 között). Felváltva vehettünk el köveket (mindig én kezdtem), maximum hármat. Az nyer, aki az utolsó követ elveszi. (Nyolc kő esetében a vesztés biztos, egyébként először annyi követ kellett elvenni, hogy 8 maradjon, másodszor pedig, hogy 4...) Négyszer nyertem egymás után így elnyertem a bölcsek kövét. De még nem volt érdemes itt hagyni a templomot. Egyrészt nem is lehetett, mivel a lift valamiért nem működött. (A liftet működésre bírni a kötélen lógó zsákok fel-le húzgálásával lehetett, addig kellett állítgatni őket, amíg csak az utolsó zöld felül nem maradt, a többiek pedig lent. ) Másrészt hiába is mentem vissza és csináltam aranyat, azt hiába adtam oda a kereskedőnek, aki ideadta érte a vizeskulacsot, a kapuőr nem engedett ki. Arra hivatkozott, hogy cél nélkül elveszném a sivatagban, s volt is némi igaza. A toronyban, azon az asztalkán, ahol a bölcsek kövét nyertem, volt egy könyv is. A könyvből megtudtam, hogyha a teleszkópot (ez szintén itt volt a

toronyban) megfelelően beállítom, egy oázist láthatok a sivatagban. A beállítások le voltak jegyezve a könyvben. (BUG! A könyvben két jel szerepel, de sajnos az egyik nem jó! Próbálkozással kell rájönni melyik a jó...) Miután megfelelően beállítottam a távcsövet megpillanthattam az oázist, ezek után már volt úti célom és volt vizem is, így az őr kiengedett. (A templom és a város közötti mászkálás sajnos a 2. és a 3. CD cserélgetését is jelenti.)

## DISC4

Az oázisban egy úriember ismét felismerni vélt, szerinte csak annyi volt a különbség, hogy most kelet felől jöttem. Négy épület oromzatán állíthattam be bizonyos jeleket (hold, félhold, nap stb.), az épületeket körüljárva észrevettem, hogy mindegyik más-más égtáj felé mutat. Beállítottam az égtájaknak megfelelő jeleket, ekkor egy portál emelkedett ki az oázis közepén lévő tavacskából. A portál egy füves vidékre vitt át. Rövid mászkálás után egy lányra akadtam, aki elmondta, hogy a társaira vár (ő is valami kutatóféle?), én pedig nyugodtan nézzek körül a közeli viskóban és a falu végén a templomban, hátha találok valamit, ami segít nekem. A viskóba betérve egy csontvázat találtam az ágyban fekve, kezében egy papír fecnit szorongatott. A papíron négy, különböző színű jel volt, ezeket kellett beállítani az ágy melletti ládikó zárkombinációjaként. (Ez eltartott egy ideig, mivel minden egyes állításnál elmozdult egy másik jel.) A ládikót kinyitva egy koponyát találtam. A kis templom felé menet három cölöpöt figyeltem meg. Mindegyikre egy-egy jel volt ráfestve, ezen kívül mind egy-egy érdekes szót ismételgetett. A templomban a kis oltárszerűség jobb oldalánál volt egy oszlop, arra tettem a koponyát (a baloldali oszlopon már volt egy) mire az oltár megnyílt, és gombok tárultak fel, olyan jelekkel, amiket az oszlopokon láttam. Ha azokat a gombokat nyomtam meg, amelyek a megfelelő szót mondták ki (lásd cölöpök), egy-egy őselemet jeleníthettem meg. (Tűz, levegő, víz.) A három őselemet az előbb leírt sorrendben alkalmazva a templom fala előbb felizzott, majd a víz hatására beomlott. Átbújtam a nyíláson. Egy ösvényre akadtam, amely többfelé ágazott el, de minden út a vízpartra vezetett. Minden vízparti helyszínen találtam egyfajta hídmaradványt, és

valamiféle szerkezetet. A szerkezetek arra szolgáltak, hogy felemeljék a hidat a víz alól. Sajnos valamiért egyik sem működött, mindenesetre a leghátsóról levettem a hajtókart. A középső hidra ezt rászereltem, de

hiába emeltem ki a hidat, az mindig visszasüllyedt a vízbe. Valami hiányzott. A templomhoz legközelebbi kijárót (a víz felé) egy hatalmas kő zárta el. Ezen a kövön egy jelet fedeztem fel. A mászkálás közben az ösvényeken találtam ilyesmi jeleket, mindegyik egy-egy benyomható kövön volt. Arra, hogy benyomható csak később jöttem rá, ugyanis csak azt a jelet lehet benyomni, amelyet a nagy kő mutat. Ahogy egy követ benyomtam (a jelnek megfelelőt), az ábra megváltozott a nagy kövön és ennek megfelelő sorrendben kellett benyomni a köveket. (Volt is mászkálás, ráadásul, ha nem jó sorrendben mentem, kezdhettem elölről...) A nagy kő odábbgördült, mögötte egy újabb hídmozgató szerkezetet találtam, amely szintén működésképtelen volt. Felfedeztem rajta viszont egy olyan alkatrészt, amely a többin nem volt, s amely arra szolgált, hogy megakadályozza a fogaskerék visszaforgását. Miután ezt is rátettem a középső hídra, a hajtókarral már simán felemelhettem a hidat. Irány a vizek városa!

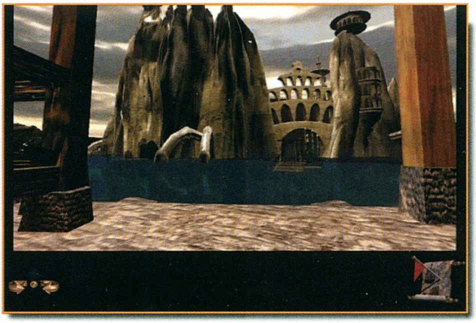
## DISC5

Beérve a városba az út háromfelé ágazik el. (Az út kifejezés egy kicsit erős, ugyanis deszkapallókon kellett lépkednem a víz felett.) Előre indulva egy házikóhoz értem. Mivel a víz már annyira ellepte a várost, hogy az ajtó is víz alatt volt, ezért létrán kellett felmászni az ablakhoz. Némi kopogtatás után egy szolga elmondta, hogy jöjjek vissza később, mivel a mester nincs itthon. (Mint később kiderült a mester kelmefestéssel foglalkozott, a házikó a műhelye volt.) Visszafelé indulva egy felvonóhoz jutottam, amely sajnos le volt lakatolva. A harmadik út egyenes a városba vezetett. A városban az egyik helyen érdektelen beszélgetést folytathattam egy fiatalemberrel, mindketten

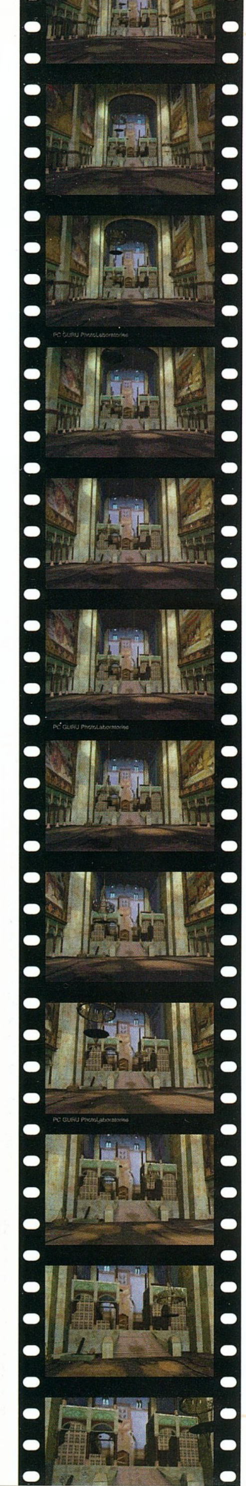
elbeszéltük, hogy mennyire nem értjük mi is folyik ebben a világban. Mint a többiek ő is felismeri vélt, abban egyeztünk meg, hogy később még találkozunk. A következő nénike is ismerősként üdvözölt, majd a lakatra terelődött a szó. Azt mondta, hogy a kelmefestő talán tud segíteni, és ha már úgyis odamegyek, akkor talán elvihetnék egy ruhát befestetni. (Cseles!) Visszafelé menet, a kelmefestőhöz felfedeztem egy negyedik utat, de sajnos csak egy hatalmas rács fogadott. Segítőm elmondta, hogy ezt itt nem lehet kinyitni. A kelmefestőnél még mindig csak a szolga volt otthon. Tőle is rákérdeztem a lakatkulcsra, de ő sem tudott segíteni. Mikor a befestendő ruhára terelődött a szó, elmondta, hogy ő sajnos nem tudja megcsinálni, mivel nem tudja a tüzet meggyújtani, de ha akarom, próbáljam meg én. A kelmefestő műhelye elég bizarr képet mutatott. A tűzhellyel szemközti falon három, mellette egy tükör volt, előtte pedig egy nagyító. Mind a tükrök, mind a nagyító különböző szögekben állíthatóak voltak. Igen, az öreg nagyon szerethette a fények játékát, ugyanis a fénysugár ide-oda küldözgetésével és fókuszálásával gyújtott tüzet. Nos, nekem is ezt kellett tennem, mindig félrehúzva a fény útjában lévő száradó ruhát. Végül sikerült tüzet gyújtanom, a ruha elkészült. Nem rossz munka, pláne, hogy én festettem! Találtam még egy üveg piros festéket is. A ruhát visszaadtam a megrendelőnek, aki hálából egy medállal ajándékozott meg. Állítólag a medál bizonyos vizeket megfagyaszt. Újból összetalálkoztam a fiatalemberrel, aki elmondta, hogy szerinte ez itt körülötte nem a valóság, csak egy ősrégi computer által generált illúzió. Akkor még nem értettem mit akar... Egyébiránt talált egy kulcsot és nekem adta, hátha az nyitja a lakatot. Sajnos nem. Viszont a kelmefestő szolgája nagyon megörült a kulcsnak, ugyanis ez a gazdája ládikáját nyitja. Cserébe adott egy halom álkulcsot, hátha tudom valamire használni. Tudtam bizony! Gonosz lakat most véged lett (még a vízbe is esett). A kézi lifttel felhúztam magam és csodálatos panoráma tárult a szemem elé. Egy hosszú sziklapárkányra jutottam melyet néhol függőhidak kötöttek össze. Szemben a város, a nagy vasajtó felett egy hatalmas fogaskerék, a kerék alatt hat nyílás. A sziklapárkány két oldalán egy-egy rögzített íjpuska volt hat állítható irányzékkal. Minden kilőtt nyíl valamelyik nyílásba repült, ekkor néha fordult egyet a fogaskerék, amely a rácsot mozgatta. Addig lövöldöztem a nyilakkal, amíg a rács fel nem húzódott. (A helyes kombináció: bal 3, jobb 2, bal 1, jobb 1.) A rács előtt még egy kart kellett meghúzni és szabad volt az út tovább és tovább...

## DISC1

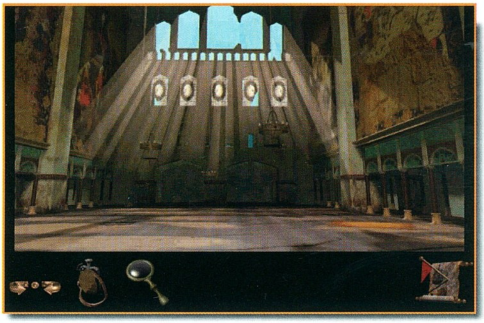
Az újabb helyszínen, egy nagy tó közepén, egy hatalmas szökőkútrendszer fogadott. A tó vizét megfagyasztottam a medállal, így oda tudtam menni a szökőkutakhoz. A központi oszlopot nyolc kutacska vette körbe, mindegyikbe víz csorgott. A kutak alján egy-egy kerék volt ezek nyitásával a kutak megteltek vízzel. A szökőkúttal szemközti házba nem tudtam bemenni, gondoltam, ez a kutakkal áll kapcsolatban. A ház jobboldalán, egy kifolyóra figyeltem fel. Amikor egy kútba beleöntöttem a piros festékből egy kicsit, a kifolyó vize pirossá vált. Nem minden kútnál volt így, tehát csak azokat nyitottam meg, amelyek kapcsolatban voltak a kifolyóval. Az ajtó nyitva állt! A ház tulajdonképpen egy fürdő volt tele minden ehhez való tárggyal és berendezéssel. Az egyik sarokban egy mini gémeskút állt, melynek karját saját erővel nem tudtam megmozdítani. A kar egyik vége a



kútba lógott, rajta egy vödörrel, a másik végén pedig egy kosár volt, rajta egy jellel. A kút mellet egy kis medence volt, benne 7 különböző nagyságú korong kőből. A kosáron található jel a segítőm szerint a 22-őt jelölte. Tehát olyan köveket kell beleraknom, hogy az összesen 22-öt érjen. Ismét a kettes számrendszert kellet elővennem, hiszen a kövek 2 hatványainak megfelelő értékeket



jelölték 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64. A 2-es, 4-esés a 16-os együtt épp 22! A kút már mozgatható volt, így ki tudtam merni belőle elég sok vizet. Ahogy csökkent a vízszint, láthatóvá vált a kút falában előbb egy majd alatta még egy üreg. A kútban álló létrán leereszkedtem az alsó üregbe. Egy barlangba jutottam melynek egyik ajtaját egy függőleges vízfüggöny zárta el, amely nem folyt sehonnan sehová. Itt találtam egy kecskeszarvat is, amelyet beleillesztettem a barlang közepén található kecskekoponyába. A sziklából egy kétkarú mérleg emelkedett elő a karjain olyan állatok képeivel, amelyeket én festettem anno a kelmére! A segítőm szerint az egyik oldal a vízé a másik a napé. Ennek megfelelően az egyik oldalra a szárazföldi a másikra a vízi állatokat állítottam be, de csak azokat, amelyek a kelmén is szerepeltek és olyan sorrendben. Ezek után a vízfüggöny megindult és a barlangban megemelkedett a víz. Csónakba szálltam és jött az utolsó megpróbáltatás.



## DISC6

Valamiféle gyárba kerültem, a segítőm azt mondta most már nem tud többet mondani, de továbbra is figyel. Szóval magamra maradtam. Mindegy eddig se sokat segített... A folyosón járkálva a táblák mutatták, hogy három szektor van : A, B és C. A C és az A szektorokból kettő a B-ből egy ajtó nyílt, azaz nem nyílt hiszen csak az A és a C végén lehetett kinyitni egy-egy számozott ajtót. Az A818 eléggé rossz állapotban volt, egy computertől eltekintve semmi sem működött, az is valami kártyát hiányolt. A szoba jobboldalán az egyik panelt valaki lecsavarozta, még az elektromos csavarhúzót is otthagyta. Így át lehetett menni a szomszéd szobába, de ott semmi hasznosat nem

találtam. A C367 már jobb állapotban volt, de a computer ott is ugyanazt hiányolta. A csavarhúzóval én is átmentem a másik szobába, ahol egy fémdarab alatt megtaláltam az adatkártyát. Ezt a számítógépbe beillesztettem és begépeltem a másik szoba kódját: A818. A két gép hálózatba volt kötve, így a másik gépen megjelentek az adatok, amelyek a fennmaradó három ajtó zárkombinációját ismertették. (Az ajtókon látható négy szelvényt a pontok számával megadott sorrendben kellett megnyomni.) Bejutottam a fő számítógéphez, egy nagy kör alakú csarnokba. A csarnok alján három igen nehéz feladványt kellett megoldanom, hogy egy-egy fémbotot szerezhessek meg. A fémbotokat a számítógép feletti oszlop nyílásaiba helyeztem, de egy lyuk szabadon maradt. Hosszabb keresgélés után megtaláltam a negyediket is, amely az egyik kerítés tartóoszlopának volt álcázva. A számítógép beindult és kérte az indítókódot, egy számsort. A billentyűzeten viszont csak betűk voltak és a lenyomott billentyűk más-más számot jelentettek attól függően hányat ütöttünk le. Végül rájöttem, a kód : START. Véget értek hát a gyötrelmek? Megjelent a kísérőm és elmondta, hogy ez az egész világ csak egy gépek által előállított képzeletbeli valóság, amelyben ő az irányító én pedig a játékszer. Már sokszor megjártam az utat. Még sok-sok ötlete van, amelyeket szeretne rajtam kipróbálni, vajon hogyan reagálok az újabb kihívásokra. De legfőképpen rengeteg ideje van...Segítő? Köszönöm nem.

## ZÁRSZÓ

Összességében jó volt ez a pár napos agytorna, de némely fejtörő szerintem túl nehézre sikeredett. (Utalások nem voltak, a segítség nulla.) Az a BUG megkeserítette az életemet, de ehhez már hozzászokhattunk. A technikai megvalósítás kissé gyenge, hiszen az összes mozgási animációt egy-egy AVI fájlban tárolja a program és azokban keresgél, így sokat nyekergeti a CD-t. A játék dicséretére szolgáljon, hogy az elképzelt világ nagyon eredeti és gyönyörű. A zene és a hangok átlagosak.

*Lóti*

Összegzés

| | | | |
|---|---|---|---|
| LK AVALON | P100 | Grafika: | 85% |
| | 16 Mbyte RAM | Hang: | 81% |
| Project Two | 120 Mbte HD | Játszhatóság: | 75% |
| | 3D támogatás nics | | |

82%

# ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

## Négy dolog amiért érdemes előfizetni a PC GURU-ra:

**1**

Előfizetői áraink 1998 december 31-ig változatlanok maradnak, annak ellenére, hogy a lap ára emelkedett. Majdnem 3000 Ft-ot takaríthattok így meg, hiszen a 11,952 Ft helyett csak 9000 Ft-ba kerül az éves CD-s lap előfizetése.

**2**

Előfizetőink egy előfizetői kártyát kapnak mostantól (1 éves CD GURU és 1 éves PC GURU), mely segítségével 10% kedvezményt kapnak bármely általunk kiadott lap és extra kiadvány egyszeri megrendelésénél (kivéve természetesen az előfizetéseket). Ezenkívül még minden hónapban akciókat fogunk szervezni az előfizetői kártyával rendelkezőknek, mely akciókban akár programok is szerepelhetnek a későbbiekben. A névvel címmel ellátott kártya természetesen csak az előfizető használhatja.

**3**

Kedvcsinálónak az 1 éves PC GURU (CD-s) előfizetők egy posztert kapnak ajándékba, mely ajánlatunk a készletek erejéig érvényes. A poszter egyik oldalán Lara mosolyog mindenkire, míg a másik oldalán az Atridesek gyöngyszeme látható.

**4**

Régi és új 1 éves CD-s előfizetőink egy ajándéksorsolások vesznek részt a következő nyereményekkel:

- 5 hardware ajándékcsomag
- 20 játéksoftware
- 20 polo
- 20 PC GURU egérpad
- 20 E3 CD '98
- 20 3Dfx CD 2

USDM
EP-61BXA-M ✓ Intel BX Chipset ✓ 100MHz buszsebesség
✓ Intel Pentium II 233-550MHz ✓ 2S/1P/1USB ✓ USDM, KBPO, ESSJ
✓ EP-58MVP3C-M ✓ VIA MVP3 Chipset
✓ 100MHz buszsebesség ✓ 1MB Cache (ATX-nél)
✓ Processzor 120-500MHz-ig ✓ 4PCI/3ISA/1AGP
KOMEL KFT
1118 Bp., Csikihegyek u. 12.
Tel: 246-8411, 246-2734
SAM COMPUTER KFT
1148 Bp., Csernyus u. 63/a.
Tel: 222-1768, 363-5277
EPoX
KVENTA KFT
1067 Bp., Podmaniczky u. 37.
Tel: 269-5262
SVED
Hivatalos EPoX disztributor
1143 Budapest, Hungária krt. 67. Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu
2 év
garancia

FIFA '98 Bajnokság
Információ, nevezés a Csiliben
Tel: 284-1471
GAMELAND
PC CD
SHOP
3DFx-es gépek
Magyar nyelvű programok
Csomagküldés
... és ne feledd,
nemsokára KARÁCSONY !!!
1201 Budapest, Baross u. 55.
Tel.: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10.00-20.00
Sz-V: 10.00-18.00
1073 Budapest, Erzsébet krt. 21.
Tel.: 06-20 9441-564
Nyitvatartás: H-P: 10.00-20.00
Sz-V: 10.00-14.00

# BudapestNet

**Internet Café**
**Deathmatch Club**

Cím: Budapest V. ker. Kecskeméti u. 5.
Tel.: 328-0292, Fax.: 328-0294
Web: http://www.budapestnet.hu
E-Mail: info@budapestnet.hu

**Csak** 30 gépes deathmatch háló...
**Csak** Quake, Quake II, Unreal, StarCraft, Dune 2000, Need For Speed III ...
**Csak** 10.00 - 22.00 -ig...
**Csak** minden nap ...
**Csak** a legjobb árakon ...
**Csak** 200Ft / óra, bérlettel 140Ft
**Csak** ilyen gépeken:

# OLD MAN

## Tuningműhelye

## HardWerem-96 KFT

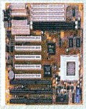
Budapest, VI.Csengery-u.55.

Telefon: 3-326-841, 06-20-244-647

Nyitva: 9-18 óráig, pénteken 9-17 óráig

- Válogatott processzorok -

- A legújabb Pentium, és Pentium II. alaplapok -



- Csúcs tuning-konfigurációk -

E-mail: oldman@mail.matav.hu

Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver/



# PixelView

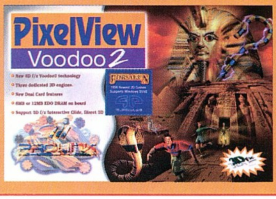
**VISUAL MEDIA**

**WIN COMPUTER**
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

- **Magic TV:**
  TV tuner távirányítóval
  Video+S-video bemenet
  Fullscreen/tru color

- **3D Combo TV:**
  PCI vagy AGP 3D VGA
  4MB RDRAM
  Philips TV tuner (overlay)
  Video digi + capture
  Távirányító + txt + FM rádió (opció)

- **PlayTV:**
  PCI TVtuner kártya
  bármilyen VGA kártyához jó
  teletext
  FM rádió (opció)



- **3Dfx II Voodoo2:**
  3x 3Dfx chip
  12MB EDO RAM
  3D-s játékok:
  Forsaken,
  Incoming,
  G-Police



# Network Game Center

8 számítógép hálózatban
166-200 MMX procikkal
17" -os monitorokkal
3DFx + SB16 kártyákkal
elkülönített boxokban
joystick-al, fejhallgatóval
vár TÉGED és HAVERJAIDAT
minden nap este 9-ig.
/hétköznap 14-től, hétvégén 11-től/
A József körút 70.sz. 1. emeletén
találsz minket /ha jössz/, de előbb
hívjál fel a 314-1695
számon, ha biztosan
akarsz gépet szerezni
és játszani a legújabb
**játékokkal !**
1 óra csak 300Ft/gép.
Ezzel a hirdetéssel 1x
½ órát ingyen játszhatsz.

EcoBIT Multimédia Kft.
Kis- és nagykereskedelmi üzlet:
1077 Wesselényi u. 25.
Tel.: 351-3078
ecobit@mail.datanet.hu.

# ECOBIT Multimédia Kft

EcoBIT Multimédia Kft.
Kiskereskedelmi üzlet:
PÓLUS CENTER
Market Street 381.
Tel.: 419-4175
MINDEN NAP!

**Folytatódnak fantasztikus akcióink!**
**Ha ezzel a hírdetéssel a kezedben teljesárú (nem akciós) játékprogramot vásárolsz, ajándék pólót adunk!**
**Igényelj INGYENES törzsvásárlói kártyát üzletünkben!**
**Postai megrendelésnél a csomagküldés költségét mi fizetjük!**

## ÚJDONSÁGAINK!

| | |
|---|---|
| NHL 99 | 9990,- |
| Israeli Air Force (Jane's) | 11990,- |
| Need for Speed 3 | 9990,- |
| Dune 2000 | 9990,- |
| War Games | 6990,- |
| V 2000 | 9990,- |
| X-Files The Game | 8990,- |
| X-Files The Game + U.Acces | 11990,- |
| World of Combat 2000 | 9990,- |
| Lockheed F16 / Míg-29 | 9990,- |
| Street Fighter Alpha | 9990,- |
| Fighter Pilot | 9990,- |
| NBA 99 | 9990,- |
| FA Premier League Manager | 9990,- |
| Carmageddon 2 | 9990,- |

## KÖZELEG A KARÁCSONY!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Air Warrior 3 | ~~11990,-~~ | helyett | 3990,- |
| Battles of Hannibal | ~~11990,-~~ | helyett | 4990,- |
| Battles of Caesar | ~~11990,-~~ | helyett | 4990,- |
| Battles of Alexander | ~~11990,-~~ | helyett | 4990,- |
| IF22 Raptor v.5. | ~~11990,-~~ | helyett | 5990,- |
| Liberation Day | ~~11990,-~~ | helyett | 3990,- |
| Semper Fi | ~~11990,-~~ | helyett | 3990,- |
| Seven Kingdoms | ~~11990,-~~ | helyett | 4990,- |

## AKCIÓINK!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Panzer 44 | ~~11990,-~~ | helyett | 3990,- |
| Industry Giant | ~~11990,-~~ | helyett | 8990,- |
| Vangers | ~~11990,-~~ | helyett | 6990,- |
| Mysteries of the Sith | ~~6990,-~~ | helyett | 2990,- |
| Broken Sword 2 | ~~9990,-~~ | helyett | 5990,- |
| Ultima Collection | ~~1990,-~~ | helyett | 990,- |
| Tonka 2 Search and... | ~~11990,-~~ | helyett | 6990,- |
| Xenocracy | ~~11990,-~~ | helyett | 3990,- |
| Time Warriors | ~~7990,-~~ | helyett | 4990,- |
| Galapagos | ~~9990,-~~ | helyett | 3990,- |
| Madden NFL 98 | ~~11990,-~~ | helyett | 6990,- |
| Croc | ~~9990,-~~ | helyett | 4990,- |
| X-Files U.A. | ~~7990,-~~ | helyett | 3990,- |
| Dark Omen/Deadlock 2 | ~~11990,-~~ | helyett | 7990,- |
| Dark Omen | ~~9990,-~~ | helyett | 5990,- |
| Rebel Moon Rising | ~~9990,-~~ | helyett | 2990,- |
| Maximum Force | ~~11990,-~~ | helyett | 3990,- |
| Darklight Conflict | ~~4990,-~~ | helyett | 2990,- |
| Privateer 2 | ~~4990,-~~ | helyett | 3490,- |
| Apache Longbow | ~~4990,-~~ | helyett | 3490,- |
| Slamscape | ~~3990,-~~ | helyett | 990,- |
| Grid Run | ~~3990,-~~ | helyett | 990,- |
| T-Mek | ~~3990,-~~ | helyett | 990,- |
| Unreal | ~~9990,-~~ | helyett | 6990,- |
| Need for Speed 2 SE | ~~4990,-~~ | helyett | 3490,- |
| World Cup 98 | ~~11990,-~~ | helyett | 6990,- |

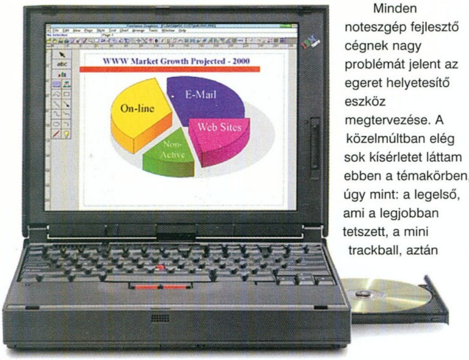
## FOLYTATÓDIK A PSX AKCIÓ!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Xenocracy | ~~13990,-~~ | helyett | 3990,- |
| Perfect Assassin | ~~12990,-~~ | helyett | 2990,- |
| Critical Depth | ~~13990,-~~ | helyett | 6990,- |
| Duke Nukem 3D | ~~13990,-~~ | helyett | 3990,- |
| NBA Fastbreak | ~~12990,-~~ | helyett | 4990,- |
| Nuclear Strike | ~~13990,-~~ | helyett | 4990,- |
| Arcade Greatest Hits 2 | ~~12990,-~~ | helyett | 4990,- |
| Rock and Roll Racing | ~~12990,-~~ | helyett | 3990,- |
| Agent Armstrong | ~~13990,-~~ | helyett | 4990,- |
| Ballblazer Champ. | ~~11990,-~~ | helyett | 4990,- |
| Bushido Blade | ~~12990,-~~ | helyett | 6990,- |
| Pitball | ~~7990,-~~ | helyett | 2990,- |
| Star Gladiator | ~~13990,-~~ | helyett | 4990,- |
| Diablo | ~~12990,-~~ | helyett | 9990,- |
| Monster Trucks | ~~11990,-~~ | helyett | 6990,- |
| Grid Run | ~~7990,-~~ | helyett | 2990,- |
| Earthworm Jim2 | ~~11990,-~~ | helyett | 3990,- |

**Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!**
ábrával jelzett játékok magyar kézikönyvvel és dokumentációval kerülnek forgalomba!
**Viszonteladók figyelem!**
Electronic Arts, Virgin Interactive, Interactive Magic, SCI, Grolier termékek közvetlenül a magyar képviselettől.
Értékesítési feltételeinkről kérjenek tájékoztatást Nagykereskedelmi részlegünknél:
1075 Budapest, Wesselényi u.28. Tel: 351-9759, Fax 352-8549,
Mail: ecobit@mail.datanet.hu

**Info hotline: 351-3078, ecobit@mail.datanet.hu, www.ecobit.hu**

# IBM Thinkpad




Hellósztok! A mostani tallózóban az IBM néhány noteszgépét fogom bemutatni. Lássuk.

## IBM THINKPAD 380ED

A gép, mint a ThinkPad-ek általában, hagyományos vonalvezetésű, matt fekete házban pompáznak. A vastagsága összecsukott állapotban is mindössze 5 cm, és ez a modell még a vastagabbak közé tartozik. Az első dolog, ami az ember szemébe ötlik, az a beépített 20x -os cdrom, és az alatta elhelyezkedő 1.44" es floppy meghajtó. A gépen a szokásos külső csatlakozók találhatóak: 1 soros, 1 párhuzamos, 1 külső monitor és egy külső egér aljzat. A modemek, hálókártyák és egyéb PCMCIA-s kártyák számára 2 fogadóhely áll rendelkezésre.

A ThinkPad egy Intel Pentium 166 MMX-re épülő gép, 12,1" LCD kijelzővel, beépített 20x-os sebességű CD-vel, egy SB kompatibilis hangkártyával, és egy az alaplapra integrált 1 Mb-os videokártyával. Az opcionálisan variálható alkatrészek:

- Winchester (2,1 Gb default)
- RAM (16 Mb default, 80 Mb maximum)
- Az LCD kijelző tipusa (FRSTN default, TFT választható)

A géphez szériatartozék továbbá egy Lithium ionos akkumulátor (kb. 2,5-3,5 órányi zavartalan munkát biztosít), és egy hálózati töltő. A gép mellé adott software-ek:

-Egy product recovery cd (nulláról fel lehet instalálni vele egy páneurópai Win95-öt, a ThinkPadhez szükséges drivereket, és egyéb dolgokat, természetesen Win95 licence is jár hozzá!)

- és a Lotusnak a Smart Suite 97' elnevezésű programcsomagja, amely leginkább a Microsoft Office Proffesional-hoz hasonlít. Megtalálható benne egy szövegszerkesztő (WordPro), egy táblázatkezelő, (Lotus 123: minden táblázatkezelő anyja) egy határidőnapló (Organizer - kiváncsi vagyok ki hogyan fordítja), egy adatbázis készítő (Approach - a Microsoft Access-nek megfelelő tudással), egy prezentáció készítő (Freelence Graphics), ill. egy olyan program is, aminek használatával a képernyőn történő dolgokat rögzíteni tudjuk, mint egy videokamerával (ScreenCam).

Minden noteszgép fejlesztő cégnek nagy problémát jelent az egeret helyetesítő eszköz megtervezése. A közelmúltban elég sok kísérletet láttam ebben a témakörben, úgy mint: a legelső, ami a legjobban tetszett, a mini trackball, aztán touchpad, és a glidepad, és végül az IBM saját egere a "little red thing" vagyis kis piros dolog (TrackPoint). Ez a gombóc formájú eszköz a billentyűzet közepén piroslik, és egy joystickhez hasonló technikai megoldáson alapszik. Ha az ember jobbra nyomja az egér jobbra megy, ha meg balra -minő meglepetés - balra. A élményt még az is fokozza, hogy a kis piros gumibogyó felületét apró szőrök borítják, (amelyek ugyan elég gyorsan lekopnak, de a géphez jár három tartalék bogyó) és így az ember ujja sem csúszkál rajta. Maga a gép a benne lakozó 166 MMX és a kevés RAM ellenére is meglepően gyors, látszik, hogy nem csapták össze a dolgot az R&D osztályon...:) A színes TFT-s display ragyogó színeket produkál, és a gyorsan mozgó animációknál sem folyik össze a képe. Az egyetlen hátrányként a kicsi (max 800*600) felbontást tudom felhozni - bár külső monitort használva élvezhetjük az 1024x768-as képernyőméretet. A beépített 20x-os CDROM valóban le is adja a névleges teljesítményét, ez valószínüleg a szokatlanul nagy cache-nek köszönhető. Az egyik dolog, amin alaposan meglepődtem, hogy a Thinkpad billentyűzetének bal alsó sarkában egy beépített mikrofon bújik meg, amelyről egy rövid tesz után kiderült, hogy irányérzékeny, és hogy sokkal jobb minőséget bír produkálni, mint bármely más külső mikrofon...A gép jellegzetessége még egy beépített infraport, amely képes nyomtatókkal, telefonokkal, másik gépekkel, vagy akár palmtopokkal kommunikálni. Az IBM fejleszései közé tartozik még az u.n. port replikátor amely arra való, hogy a gépre dugva kivezeti a soros, párhuzamos, billentyűzet, egér, USB, és game portokat (alapban a gépen csak soros, párhuzamos, és egér port van.). A gép nagyon kezes, és igazán élvezet vele netezni meg dolgozni. A TFT-s változattal főleg...:)

## IBM THINKPAD 770ED

Erről a gépről csak azokat a dolgokat írom le amelyek különböznek a 380ED-től mivel nem akarok mégegyszer felsorolni egy csomó dolgot...(na meg a Laza is jó alaposan fenékbe rúgna...)

Ez a Thinkpad az IBM jelenlegi csúcsmodellje. Nagyon mókás darab. Kezdetnek van benne egy Intel Pentium II 266 Classic, plusz egy 14,1"!! TFT-s LCD kijelző. (kezdők kedvéért egy átlagos 15"-os monitornak 13,8" körül mozog a látható képe. Az LCD-nél nincs ilyen jellegű probléma...) A gép maga a szokásos konzervatív fekete dobozban foglal helyet, bár méretei a nagyobb LCD miatt különböznek a 380ED-nél megszokottól, de a ház a billentyűzet és az egér alapvetően ugynaz maradt. Ami újdonság tapasztalható a gépben az a következő:

- A CDROM helyére egy DVD meghajtó került.( IBM 05K8886-os modell 2xDVD 16XCD IDE felületű) És persze a hozzá tartozó MPEG-2 dekóder kártya.
- 14,1" aktiv Black matix TFT diplay 1024x768-as felbontással,
- 8,1 Gb-os winchester(IBM 02k0517 IDE ATA-3 UDMA-2),
- Beépített IBM 56K X2 modem,
- 64 Mb RAM (default)

Opcióként rendelhető egy nagy találmány a docking station amit a port replikátorhoz hasonlóan csatlakozatni lehet a géppel, de nem csak a portokat vezeti ki, hanem tartalmaz egy SCSI-3-as vezérlőt és ISA bővitőhelyeket is (amelyekbe akár hálókártyát vagy modemet is rakhatunk), úgyhogy amikor a megfáradt mérnök visszaér az irodájába, a docking stationba löki a Thinkpadját, és onnan azonnal küldheti tovább faxon vagy hálozaton keresztül az irodai szervernek a végzett munkáját. Az egész 770-es Thinkpad nagyon profi benyomást kelt. Amikor megláttam, elgondolkoztam rajta, hogy a fizetésemből hány év alatt tudnék egy ilyet begyűjteni...Nos bár a fizetésre nem panaszkodhatok, a végösszeg olyan 2-2.5 év volt. Na persze ha a teljes összeget féreteszem a gépre...:)

Persze emiatt az ára is mókás egy kicsit...A hivatalos Business Parner (BLUElite Kft.) már 1.6 milla+ÁFÁ-ért meg is dob egy ilyennel. Nost tartok tőle, ez nekem még a jövő zenéje. Akinek magasak az igényei, (és persze a pénztárcája sem túl lapos) annak ez a gép tökéletes választás.

Még egy pár apróság ami a ThinPad-ek mellett szól: a 3 év teljeskörü világgarancia, és az IBM hompage-en megtalálható összes driver, bios-update, info, hirek stb.

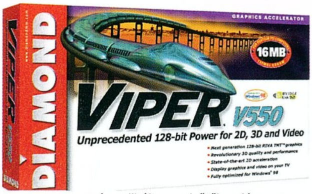
Hát röviden ennyit tudtam leírni, és remélem ezuttal a Laza is helyesen fogja leíni a nevemet...:)

*MALLORY*

**BLUELITE**
1138 Budapest,
Váci u. 178.
Duna Plaza

**INFO**

# Diamond Viper V550



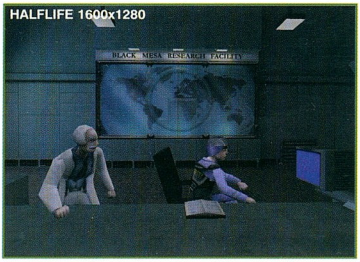

*Az nVidia új chipsetjére, a Riva TnT-re már jó régóta vártunk. A Voodookiller-nek kikiáltott grafikus lapkával legelőször a Diamond adott ki kézzelfogható kártyát, a 16 MB SDRAM-mal szerelt, AGP-s Viper V550-et. A kártyára még azt a TnT chipet szerelték, ami 0.35 mikronos technológiával készült, és a RAM-ok is „csak" 125MHz-esek rajta. Elvileg lesz 0.25 mikronos TnT is 200MHz-es RAM-okkal, de kérdéses hogy mikor (minimum fél év). Egy biztos: a Viper V550 már így nagyon gyors kártya.*

Valamikor október elején érkeztek meg az első TnT chipsettel szerelt „viperák" a Pixel Multimédia Kft-hez. Azonnal átmentünk egy tesztdarabért, hiszen mi is saját szemünkkel szeretjük megtapasztalni a hihetetlen framerate-ket az elképesztő felbontásokban.

A kártya installálása kicsit nehézkesen indult, hiszen Shoebaron gépére nem sikerült felizzítani. Később kiderült, hogy a Driver CD volt hibás. A Pixelben kicsit kétkedve fogadták a dolgot, hogy biztos valami gagyi CD-ROM meghajtóval próbáltuk elolvastatni (Plextor, Toshiba DVD...). A CD csere után az install már könnyebb volt, de még így is fagyott a kártya 3D-ben. Bajlódtunk vele egy darabig, aztán Shoe kijelentette, hogy már megint agyoninstalláltuk a gépét mindenféle programokkal, és most installálhatja újra az egészet. Könnyes szemmel vittem haza tesztelni a sziszegőt... ;).

Nálam az install sokkal gyorsabban ment, és lássatok csodát azonnal működött is a kártya. Az első program, amit megnéztem rajta a Quake2 (mi más?) volt. Default OpenGL beállításban el is indult, mint a golyó. Pár perc játék után deklaráltam magamban: eddig nem volt VooDoo kártyám (szerencsére), és nagy valószínűséggel ezután sem teszek a gépembe. Több játékot is megnéztem rajta, és egyre inkább tudatosult bennem a tény: a Riva TnT bitang gyors chipset. A Quake2 motoros Half Life: Day One még brutálisabban nézett ki a fényeffektjeivel. Azt a tényt, hogy 1024x768-ban 30-50 fps-sel futott a játék (állatmód játszható), már nem is említem. Egészen 1600x1280-ig fel tudtam pakolni, és még így is átlagosan 15 fps körül szaladgált. Aztán jött a Forsaken (pontosabban a Forsaken játszható demoja), mint abszolút D3D-s játék. Beállítottam a legnagyobb felbontásra (1024x768), hagy szóljon. A grafika minőségére csak a tökéletes szót tudnám említeni, és a sebességgel sem volt gond. Nem ment ugyan 250 fps-sel, de 40 alá se nagyon esett le, még a legnagyobb csetepaté közben sem.

QUAKE II 1600x1280


HALFLIFE 1600x1280


A Diamond install CD-jén található egy 3D technológiai demo, a Principles of 3D. Ez egy egyszerű D3D példaprogram az nVidia fejlesztésében. Azt is mondhatnám, hogy végre valakinek eszébe jutott az alap 3D-s dolgok ilyen szemléletes bemutatása. Egyrészt nagyon szépre sikerült (jó az nVidia logo), másrészt pedig igen hasznos. A képsor remélem bekerül az újságba.

Később üzem közben többször is lefagyott a kártya, amit eleinte a korai driverek-nek tudtam be. Aztán nem elégedtem meg ennyivel és megnéztem a kártyát, hátha az melegszik túl (van rajta hűtőborda). Kisebb égési sérülések után ráapplikáltam a hűtőbordára egy prociventillátort, és minden azonnal meggyógyult. Aztán rájöttem, mi volt a hiba. Az ATX házban a táp ventillátora kicsit hűti az AGP slotban levő kártyát, a normál házban levő meg nem. Ennyi.

Fontos megemlítenem még a tesztgép processzorát: AMD K6-2 3D, 350MHz-es változat. A Quake2-höz már van 3Dnow! driver, (szoftveres rendering, default OpenGL, 3DFx OpenGL), a teszteredmények tehát ezzel a processzorral és driverrel értendők. Izmosabb P2-vel valószínűleg még nagyobb sebességre képes a kártya.

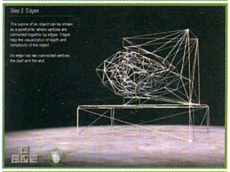
A Viper V550 a kicsit még bugos drivereivel is hihetetlen sebességet produkált a gépemen. Tükörsima mozgás Voodoo2-t megszégyenítő felbontásokban, ez kell nekem! A következő számban izmosabb gépekkel is megteszteljük és ki fog derülni: valóban Voodoo2 gyilkos-e az új Riva chipset.

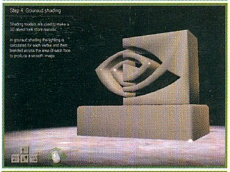
*SakmaN*

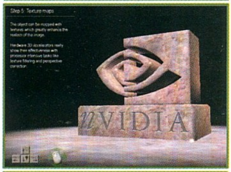
| Quake2 3DNow! OpenGL | 800x600 | 1024x768 | 1152x864 | 1600x1280 |
|---|---|---|---|---|
| Timedemo 1 | 32,5 | 30,6 | 27,7 | 15,8 |
| Timedemo 2 | 31,6 | 29,7 | 27,1 | 15,9 |

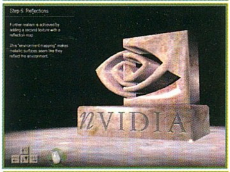
**Pixel Multimédia Kft.**
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu

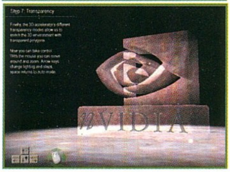
**INFO**





# Quake és leszármazottai

Most aztán nem panaszkodhatunk, bőven akad téma és játszanivaló. Jutott erre a hónapra több frissítés is, a legújabb Q2 küldetéscsomag, s két, a mi kis kedvenc engine-ünkre épülő játéknak is jelent meg új demója. Lássuk!

## A PATCH

Rögtön itt van a 3.19-es frissítés Quake 2-höz, ami sajnos, mint kiderült, inkább többet rontott, mint javított. Többen tapasztaltak egészen különleges dolgokat, beleértve magamat is, pedig még a 3.05-tel sem volt annak idején semmi különösebb játszhatósági bajom, leszámítva azt a kényelmetlenséget, hogy néha hibaüzenetek rohamoztak a képernyő tetején. A mostani inkább humorosabban hangzik, az egyik leggyakoribb szindróma lila és mindenféle vad színekben pompázó szemét a pálya helyett (pár másodperc múlva azért helyreáll magától), a másik esetben pedig játékosok szaladgálnak oda nem illő dolgokkal. A kedvenc Jailbreak szerveremen egyik csapattárs az elvileg mozdíthatatlan, földre szerelt ágyúban ülve lebegett keresztül a pályán, de a többiek elmondása szerint én is éppen úgy néztem ki. A hírek szerint nem kell meglepődni már azon sem, ha valaki ajtóval a hátán rohangál. Sokat aztán nem vitázhattunk róla, mert hamarosan le is fagyott a kliensük. Zoid állítólag már tudja a hiba okát, dolgozik is a kijavításán. Mindenesetre érdekes. Lehet az is, hogy az egész probléma azért van, mert az összes módosítás a 3.14-es forráson alapszik, újabbat pedig még nem adtak ki. Alap deathmatch-ben mindenesetre sem én, sem más nem tapasztalt hasonló dolgokat tudtommal.

Unrealből is jelent meg egyébként új verzió, a 217-es béta, legfontosabb újításként pár különlegesebb hardver támogatásával (pl. SB Live), illetve a hálózatos rész némi optimalizálásával. Egyikről sem tudok igazából nyilatkozni, utóbbiról azért, mert a GameSpy még mindig mindössze két működőképes Unreal szervert talált világszerte, azon is nulla játékossal.

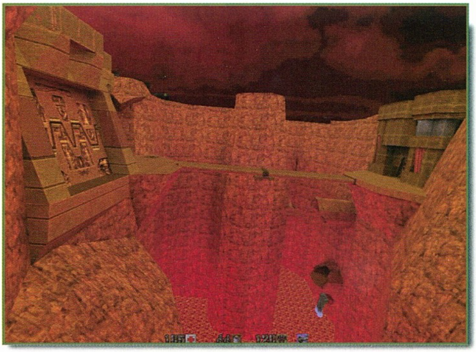
## GROUND ZERO

Megjelent a második hivatalos Quake 2 küldetéscsomag is. Az a Rogue készítette, aki annak idején az első Quake-hez a Dissolution of Eternity-t. Ezek után igazán kellemesen csalódtam, lévén a DOE felettébb unalmas volt, ráadásul a Quake amúgy is elég változatos világába nem nagyon illettek be az általuk kreált, földből kijövő múmiák és hasonló ellenfelek. Szerencsére most ilyesmiről szó sincs, remekül beillik a Q2-es Strogg világba történetileg is a Ground Zero 15 új pályája.

Jobb sorsra érdemes társaid megmentése érdekében kell egy gravitációs kutat elpusztítanod, amit ezúttal valóban te fogsz megsemmisíteni, a főellenfél leverése után még el is kell helyezned a megfelelő helyre az előző néhány pálya során gondosan legyártott robbanószert. Ezt megakadályozandó persze van néhány új szörnyike is, egyik fajtájuk virgoncul szaladgál a plafonon és a földön is, ugyanígy a magasban keresendőek a cselesen odaszerelt biztonsági ágyúk is. Segítségedre lehet ellenük a háromféle új fegyver is, egyik egy elég használhatatlan láncfűrész (csak csapkod vele), a másik kettő pedig leginkább a Quake szögvetőjére ill. villámfegyverére hasonlít.

Ami igazán érdekes újítás, az az ellenfelek intelligenciája. Nem azon van a hangsúly, hogy különösen nehézzé vagy idegőrlővé tegye a játékot, hanem hogy némi színt vigyen bele. A kedvedért sokszor leugranak a magasból a stroggok, de másképp is kiválóan eligazodnak a pályán, ha szükséges, még lifteznek is.

A pályákat is remekül eltalálták, a játékmenetet rendesen feldobják az olyan apróságok, mint egyszer például egy strogg-gyártó szerkezetbe magad beállva te is olyan külsőt kaphatsz, s ennek köszönhetően háborítatlanul sétálhatsz a pálya hátralévő részében.



Többjátékos módban is tartalmazza a szükségeset, számszerint 14 deathmatch pályával (az eredetileg meghirdetett tíz helyett), bár több pálya is egy előző átdolgozása csupán. Itt felbukkan még pár új felszedhető segédeszköz is: háromféle, meghatározott ideig veled röpködő gömb, ami segít a támadásban, vagy éppen halálod esetén igyekszik megbosszulni; óriási hatótávolságú, elhelyezhető bomba; a Duke3D HoloDuke-jához hasonló, téged mintázó figura; földre dobható lézerágyú; négyszeres helyett dupla sebzést adó „double damage”. Ha esetleg nem tetszenének, ki is kapcsolhatod őket.

Gondolom látszik, eléggé meg vagyok elégedve a Rogue mostani munkájával. Ha tehát tetszett maga a Quake 2, ezt se hagyd ki!

**Quake III: Arena**

Ha nem is hallat sokat magáról mostanában az id Software, ők is buzgón dolgoznak a következő csodán. Mint ismeretes, a Q3:A-val egy elég radikális dolgot szeretnének megpróbálni, egy, a szoros értelemben vett egyjátékos módot teljesen nélkülöző, ellenben az alapoktól kezdve végig hálózatra optimalizált játékot. Háló és társak nélkül gép által irányított botok ellen küzdhetsz majd, egyre erősödő ellenfeleket legyőzve kísérelhetsz meg feljutni a csúcsra, legalábbis a jelenlegi tervek szerint.

Próbáltak ilyesmit már mások is, csak nem ebben a játékkategóriában, s még inkább nem az id csapatával és annak minden tapasztalatával. Hogy így mennyire lesz sikeres az ötlet, majd elválik. Hogy miért is választották ezt az utat, nem olyan meglepő. A Half-Life elkészítése is évekbe telt, pedig ők megvásárolták a Quake technológiát maguknak alapul. Az id-nek sem sikerülhetne hát a mai színvonalat megütő egyjátékos részt létrehozni sok-sok év nélkül, ennyit pedig nem akarnak várni. Mindenesetre nem aprózzák el a dolgot, Paul Steed elmondása szerint például nagyon hasznos lesz számunkra, hogy nem kell szörnyek készítésére időt fordítani, így tökéletes részletességgel kidolgozhatják az egyedülit, ami a Q3:A-ban lesz: a játékosok modelljeit. Ha szükségesnek érzik, még a rocket jump is külön animációt kap...

## SIN DEMO 2

Az első kiadásában a Sin bemutató változatának véletlenül ottmaradt pár, hálózatos játék során is működő csalás, leginkább ezért ígért a Ritual egy frissítést még a teljes játék elkészülte előtt. Ezt betartva jelent meg az új kiadás, ami jócskán tartalmaz egyéb apróságokat is.

Nem annyira apróság a plusz két dm pálya. Egyik egy megszokott, ízig-vérig dm pálya, itt láthattuk első alkalommal, milyenek lesznek a Sin teleportjai, amiken még a rakéták is átjutnak. Levelord mester sprydm-je már annál szokatlanabb, egyetlen nagy szobában kell egér méretűre zsugorodva boldogulnod. Mindent megtalálsz erre, van ágy, asztal, még egérfogó is. Mindenesetre leginkább LAN-on érdemes vele próbálkozni, ott sem túl sok játékossal. Gyaníthatóan nem ezen a pályán fogják a professzionális bajnokságokat sem játszani. :)

Hogy hányan érdemes az egyes pályákat játszani, azt immáron meg is mondja, egy ízelítő képpel és rövid bevezetővel is ellátva. A speciális grafikai extrák már menüben is

részletesen állítgathatóak, ráadásul az összes menüpontról kérhetsz rövid leírást egyszerűen az F1 lenyomásával. Ha pedig már ilyen, amúgy egészen hasznos részletekre is volt idejük, tényleg közel állhatnak már a befejezéshez.

Egyjátékos módban sem árt ismét végigvinned, sok változtatást találsz arra is az új demóban, vannak például ismét a Duke3D-ből ismerős biztonsági kamerák, egyik kapunál pedig két barátságos rendőrtársat is pillanatok alatt véletlenül agyonlőhetsz. Ha te nem, hát majd megteszik a már okosabb bűnözők, kik csak a legvégén sétáltak már neki bőszen az üvegfalnak.

## HALF-LIFE: DAY ONE

A Valve is készített egy bemutatót várva várt csodájukból, bár sajnos nem szabad terjesztésre. 100 megát nyom ugyanis még tömörítve is, így OEM-ként csomagolják majd csak hozzá pár újabb hardverhez. Elküldték azért pár nevesebb játékokkal foglalkozó (külföldi) netes magazinnak is, így aztán az Internetnek köszönhetően illetéktelen kezekbe is egyhamar eljutott ez a csak egyjátékos küldetést tartalmazó demó.

Ez is elég volt azonban ahhoz, hogy a fél világ nagyon elámuljon rajta. Aki látta már, nem győzi dicsérni – gondolom nem véletlenül. Mi az olyan különös benne? Elsősorban az, hogy a Half-Life világa valóban él. Végre valahára ellenfél mellett találsz barátságos, segítésre hajlamos őröket is.

Nem videóbetéteken, zárt ajtók mögött, vagy a hozzá mellékelt könyvecskében zajlik csak a történet, hanem veled, a játék közben. Többször fogsz majd beszélgetni is a karakterekkel, ilyen esetekben még a szájmozgás pontosságára is ügyeltek.

Mesterséges intelligenciában a HL-nek sem kell szégyenkeznie, sőt, maga a HL az, ami valószínűleg valóban szabványt fog teremteni e témakörben. Az idegenek elpusztításod érdekében csapatokba szerveződve is támadhatnak, annak rendje és módja szerint körbekerítve, elzárva a menekülés útját. A katonák is jól tudják fedezni egymást, fedezékből szórni a gránátokat – szerintem aligha akad majd a HL-nek e tekintetben vetélytársa egyhamar.

## VÉGÜL

A Half-Life és a Sin tehát már itt van a nyakunkon. Mi lesz a többiekkel? Az Unreal motorjára váltás miatt is picit hátrébb tolt, csak jövőre várható Duke Nukem Forevert készítő csapatból Scott igen magabiztosan nyilatkozott egy interjúban: „Láttam a Half-Life OEM-et, s az az egyedüli nem 3D Realms által készített játék, ami csak picikét is közelébe érhet ahhoz, amit mi a Duke-ban csinálunk." Nos, majd meglátjuk.

Az Unreal és a Quake [2] motorja mellé pedig beszállt a mostanra szintén elkészült LithTech is, a Bloodról nevezetes Monolith új gyermeke. Első, ezt használó játékuk a Shogo lett (már van is demó ebből is), a Blood 2 majd csak utána következik.

*fdsOft*

*(Quake.hu, http://quake.pganet.com)*

# Gyűrűk Ura

Szívroham kerülgetett, mikor kezembe kaptam a Ryan közlegény előadását megelőzően egy Film Guide című magazint. Az egyik oldalon megláttam „A hírt": a Gyűrűk Urából filmet csinálnak. Aztán felvilágosítottak, hogy már nem mai ez a hír, el vagyok maradva. Nekem új volt, és ilyen hirtelen értesülni róla... hát volt benne rizikó ...

A New Line Cinema 130 millió dolláros produkcióját az új-zélandi Peter Jackson rendezi. A forgatás színhelye is Új-Zéland lesz, úgyhogy 2000 karácsonya táján, amikor a trilógia I. részében (A Gyűrű szövetsége) megjelennek a vásznon a hobbitok, olyan tájakban gyönyörködhetünk majd, amelyek felkereséséről a legtöbben csak álmodhatunk, a 2. és 3. rész (A két torony, A király visszatér) 2001-ben esedékes, nyáron, ill. ismét karácsonykor. Természetesen főszerepet kap a komputertechnika, úgy 1200 komputer-effekttel megdolgozott jelenetet terveznek, a gépek teszik lehetővé, hogy a színészek feleakkorák legyenek, mint az életben - a regény 70-es években elkészült filmváltozatától eltérően animációra ezúttal nem lesz szükség. A készítők szerint a filmes vizuáltechnikák mára érték el azt a színvonalat, amivel már igényesen és "élethűen" (senki nem tudná megmondani, mi is lenne élethű, kivéve talán a mestert) lehet megformálni a szereplőket, a tájakat, a harcokat, és még sok kis részletet.

A Gyűrűk Ura a világ legnépszerűbb könyvei közé tartozik, több, mint 50 millió példányban fogyott el, 25 nyelvre fordították le. Magyarra Gönz Árpád.

A film egyik producere az Oscar-díjas Saul Zaentz (Száll a kakukk, Az angol beteg), aki több, mint 30 éve vásárolta meg a megfilmesítés jogait az 1973-ban elhunyt Tolkientől, és ő készítette az animációs verziót is. A trilógia előzménye, A hobbit filmjoga is a New Line Cinemanál van.

Egyetlen negatívum (így megelőlegezve) a filmmel kapcsolatban: Tolkien maga írta le, hogy Középfölde világa azért maradt olyan titokzatos, mítikus, mert még mindig vannak olyan részletek, melyeket nem ismerhettünk meg teljesen. Szerintem, ha meglátjuk a szereplőket, el fog veszni valami bennünk, a saját magunk által kialakított kép, ami nem biztos, hogy jó dolog. Gandalf szerepére például a "nagy" és híres holywoodi színészek közül egyedül Sean Connery jutott eszembe, lehet, hogy csak azért, mert őt láttam hosszú, ősz hajjal és szakállal. Választék hiányában nem jutott eszembe jobb, szerintem ő sem a legjobb, hiszen nem mágus típus. Viszont a LA Times is megírta ezt: megdöbbenve olvastam, hogy a készítők is őt nézték ki, nemcsak én. Hát reménykedjünk, hogy jót alakít.

Ezzel a gondolatsorral kezdem a cikkemet, mert egyrészt a témába vág, másrészt pedig úgy tűnik egy régi álmom kezd megvalósulni, nevezetesen hogy Középföldét egyszer "élőben" láthassam (még ha el is tűnik az általam kialakított kép).

Ha figyelembe vesszük, hogy a Waterworld költségei 200 millió dollár körül alakultak (annakidején rekordnak számított), a 130 millió igazán szép summa, ennyiből már ki lehet hozni akár valami igényes dolgot is. Imádkozzunk, hogy ne rontsák el mindenféle holywoodi sablonnal.

A bevezető ezzel meg is volna, a cikk témája azonban nem a film lesz, hanem valami egész más, talán még izgalmasabb. Ez pedig az a kezdeményezés, ami a (www.yosemite-entertainment.com) Yosemite Entertainment talált ki, és kezdett el megvalósítani. Konkrétan: egy olyan on-line játék készítésén dolgoznak, ami Középfölde történelmét dolgozza fel - a negyedkorban, azaz a Gyűrűháború után. Ez tulajdonképpen nem is nevezhető történelemnek, hiszen még nem múlt el, Tolkien ugyanis a negyedkorig (sajna) nem jutott el (gyaníthatóan nem is volt szándékában). Így egy olyan világban kalandozhatunk, ahol Frodó, Samu, Gandalf, Aragorn, Legolás és a többi szövetséges már csak legendás hősként élnek az emberek emlékezetében, az általuk bejárt tájakon, bányákban, erdőkben, vándorolhatunk, meglátogathatjuk a városokat, falvakat, csaták helyszíneit. Mi alakíthatjuk az ő világuk történelmét a negyedkorban, mindezt egy általunk kreált karakterrel. Nekem ez már akkor is izgalmasan hangzana, ha a rendszer egy Heroes of Might&Magic, vagy akár egy Bard's Tale szintű felületen működne, de ez, mint látni fogjátok koránt sem így lesz.

Elsőként muszáj közzétennem ezt a linket: www.middle-earth.com - ez ugyanis a játék hivatalos homepage-e, itt találhatók a legfrissebb információk, a kerettörténetek, stb. Akit érdekel a téma és jól beszél ángliusul, annak kötelező. Lustábbak, ill. angolul kevésbé tudók maradjanak itt, elmondok mindent, ami érdekes lehet (főleg a FAQ-ból idézgetek).

### MI IS EZ AZ EGÉSZ?

Az emlegetett cég kitalálta, hogy egy olyan on-line játékot készít, melyben Középfölde "lélegző, pulzáló" világának a negyedkorában lehet kalandozni.

Ezreket, sőt tízezreket várnak a játékra, egy világban max. 10.000 játékos játszhat (gondolom több játék fog futni párhuzamosan). A játék csak on-line multiplayeres lesz, tehát single player opció nem is lesz benne (mivel eleve erre van kitalálva, ez a lényege).

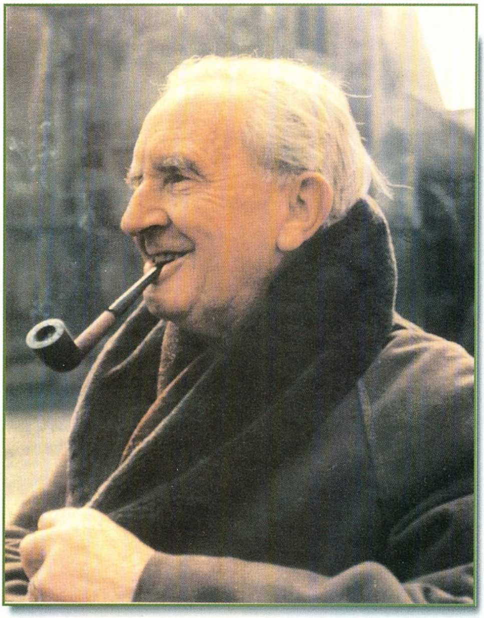
### MI KELL A JÓ JÁTÉKHOZ?

Ez még meglehetősen nyitott kérdés, hiszen se screenshot, se technikai adatok nem állnak rendelkezésre, de azért van némi infó. Mindenekelőtt gyors internet elérés: reménykedem, hogy 56 kbit még elég lesz másodpercenként.

A programozók szerint az optimális játékhoz 300 MHz-es Pentium osztályú processzor szükségeltetik, Direct3D-t támogató gyorsítókártyával (!!), 32MB RAM és 500 (??)MB merevlemezkapacitás. Mindez persze még változhat.

### MÉGIS HOGY NÉZ KI A JÁTÉK, MEKKORA A JÁTÉKTÉR?

Fentebb gyorsítókártya mögé azért tettem felkiáltójelet, mert ott derült ki számomra, hogy micsoda projektbe vágtak ezek a fiúk: ez nem Heroes, nem Bard's Tale, sokkal



## Black Box

J.R.R. Tolkien 1892. január 3-án született. Nevét hosszú, kiemelkedő tudományos munkássága mellett **A hobbit**, **A gyűrűk ura** és **A szilmarilok** című meseregényei tették világhíressé. Könyveit, amelyekből világszerte több millió példány kelt el, 24 nyelvre fordították le. Olvasóinak óriási, klubokba tömörülő tábora van. Számos kitüntetést kapott, s az oxfordi egyetem 1972-ben az irodalomtudományok díszdoktorává avatta. A halál 1973-ban, 81 éves korában ragadta el.

*Tolkien Világa*

inkább valami egészen egyedi. Mikor először ránéztem erre a site-ra, hirtelen nem értettem, mit akarnak, még arra is gondoltam, hogy valamiféle MUD lesz, mindjárt kapok egy ip számot és egy portot, aztán hajrá, tűzlabdát neki. De nem, ez egy "3rd person", felülnézeti világ lesz, amit viszont egy 3D polygon engine hajt meg, tehát a táj és a hősök is poligonokból fognak állni, árnyékkal, ill. sokféle fényeffekttel. Mindez akár 10.000 szereplővel egyszerre (remélem nem értettem félre). Micsoda ötlet! (micsoda internet kapcsolat kell majd ehhez.....)

A játéktér 20.000 "room"-ból (tippem szerint ez egy egységnyi játéktér lesz) áll, egy room pedig 3200x3200 pixelből (ami kb. 20 képernyőnyi teret jelent).

Sokat gondolkodtam a Gyűrűk Ura olvasása közben, hogy vajon mekkora távolságokat járnak be a szereplők, de ez mindvégig a már említett rejtélyek között maradt. Egyedül az utakhoz szükséges időtartamokról volt némi fogalmam.

A játékban azért ez másképp fog alakulni, nem kell egy hétig utazni a Megyétől Brí-ig: a kontinens egyik oldalától a másikig fél óráig fog tartani. Utazhatunk gyalog és lóháton. Teleportálás, ill. "recall" varázslatok nem lesznek, egész egyszerűen nem passzolnak Tolkien világába.

Mindenki saját házzal fog kezdeni, hogy hol, az a választott fajtól függ majd, de át is költözhetünk (mondjuk orkokat nem biztos, hogy szivesen fogadnának Völgyzugolyban, igaz, orkot nem is lehet választani). Lehetőség lesz vásárolni/eladni egyéb épületeket is. A házunkat ki is dekorálhatjuk, sőt bővíthetjük is, több szobára szert téve.

### MILYEN EGYÉB LEHETŐSÉGEK LESZNEK A JÁTÉKBAN?

Gyűjthetünk például nyersanyagokat, de csak olyan szinten, ami belefér a "kellék" kategóriába különböző akciókhoz, mint az étel elkészítése, varázslat eszközei, alkímia, ill. gyógyítás. Lehet háziállatunk is (kutya-macska), sőt, megszelídíthetünk vadállatokat is! Az időjárás sem kímél meg minket: eső, hó és köd zavarhat utazás közben.

Speciális makrónyelv segíti majd a játékot, viszont nem tartalmazhat olyan parancsot, amivel a tulajdonságainkat fejleszthetjük.

### EJTSÜNK NÉHÁNY SZÓT A KARAKTERRŐL, ILL. AZ NPC-KRŐL!

Karakterünket mi generálhatjuk, lehetünk hobbitok, emberek, elfek és törpök. Arról ugyan nem esik szó, hogy alaptulajdonságainkat hogy fogjuk megkapni, arról viszont igen, hogy nem a hagyományos rendszerben fog működni a dolog. Erről kicsit később. Külsőleg is meghatározhatjuk a szereplőt: sokféle fej, szem, orr, áll, fül, száj, haj lesz választható. Hasonlóan nagy tárháza lesz a ruházatnak, fegyvereknek, páncéloknak. Mindezek színét is állíthatjuk.

A karakterek között szövetségek is kialakulhatnak, ezen még dolgoznak a fejlesztők.

A beszélgetés egy IRC like rendszerben fog zajlani. Beszélhetünk személyekkel és csoportokkal, ezen kívül lesz általános témájú pletyka-csatorna is.

Szereplőnk meg is halhat - ám ez ritka esemény lesz, ígérik a programozók.

Meghalhatunk harcban, szörnyek által, ill. mi is megölhetünk más játékost, ám a fejlesztők szerint ezt a brutális cselekedetet irtózatosan meg fogjuk bánni!

Az NPC-k kifinomult intelligenciával fognak cselekedni, tenni ellenünk/értünk.

Beszélhetünk velük, és a küldetéseket is tőlük (vezetőktők)

fogjuk kapni (pl. elintézni néhány zsiványt, akik a környező erdőben kószálnak, könnyű prédára lesve). Akadnak zsoldosok is ebben a világban, akiket meg kell győznünk jó szándékunkról ahhoz, hogy kövessenek minket.

## AZ RPG RENDSZERRŐL...

A játékban egy hibrid szerepjáték rendszer fog működni. Hibrid olyan értelemben, hogy egyesíti a "class-" és a "skill based" rendszerek (osztály ill. tulajdonság, hirtelen nem jut eszembe jó magyar fordítást) legjobb tulajdonságait. Attól függően, hogy milyen fajt és milyen "foglalkozást" (fekete mágus :->) választunk, a karakter olyan tulajdonságokat kap, mint: vonzódás, idegenkedés, tartózkodás. Ezek határozzák meg, hogy milyen skill-t (tulajdonságot) tudunk gyorsan megtanulni (ha vonzódunk hozzá), lassabban, ha idegenkedünk a mágiától például, és nem tudjuk megtanulni ha tartózkodunk mondjuk a lopástól. Jól hangzik! Foglalkozások, vagy inkább "foglalkozások": harcos, vándor, bárd, tolvaj, gyógyító, kovács, barbár, útonálló, varázsló, szemfényvesztő, orgyilkos, alkimista vagy tudós (ez nem tuti, mi az a Loremaster). Nem választható bármely foglalkozás bármely fajban!

Tulajdonságaink is széles skálán mozoghatnak: ügyességi-, harci tulajdonságok ugyanúgy lesznek benne mint főzési vagy gyógyítási képesség.

Tulajdonságainkat nem a hagyományos tapasztalati pont gyűjtésével és szintugrással fejleszthetjük. Minden tulajdonságnak saját független szintje lesz, ami csak akkor nő, ha éppen azt a tevékenységet gyakoroljuk. Lehetőség lesz akár NPC-től megtanulni (bizonyos mennyiségű aranyért) dolgokat. Ha kard által ugrunk szintet, erősebbek és ügyesebbek leszünk, ha harc során megsérülünk és túléljük, nőni fog az egészségpontunk.

## LEHETEK E OLYAN SZUPERHŐS, MINT GANDALF?

Ez az eredeti FAQ-ban is így van benne, átemeltem, mert nagyon tetszett. A válasz: nem. Profi játékosok sem válhatnak szuperemberekké vagy félistenekké a játék során. Sokkal több képességgel rendelkeznek majd, nagyobb valószínűséggel teljesítik a küldetéseket sikerrel, de nem lesznek teljhatalmú szereplők.

## MIKOR IS JÁTSZHATOK MÁR?

Kényes kérdés..... sokat gondolkoztam, nem korai e már most ennyire felhívni a figyelmet erre a készülő játékra, végül úgy döntöttem, ez nem lehet korai. Ezt mindenkinek meg kell ismernie. Sajnálattal közlöm, hogy a bétatesztelés kb. egy év múlva, 1999. harmadik negyedévében indul csak el.

## MENNYIBE FOG EZ NEKEM KERÜLNI?

Még nincs eldöntve. Én tutira befizetek.

## ÉS MÉG NÉHÁNY EGYÉB INFO...

A www.middle-earth.com a játékosok gyűjtőhelye lesz. A játék készítése alatt folyamatosan raknak majd fel új helyszíneket (egyelőre Szürkerév és a Megye van csak fent), melyeket ismertetnek, elmondják a történetét, stb. Itt találhatjuk meg az eredeti FAQ-ot, van fórum is, sőt, hírlevélre is feliratkozhatunk, miután regisztráltuk magunkat (bár egyelőre ez a link még nem működött korrektül).

Vajon miért nem engedik a készítők, hogy orkot, balrogot, entet, vagy gnómot válasszunk szereplőnek? Miért csak a "jók" oldalán harcolhatunk?

Bár nincs kizárva a lehetőség a garázdálkodásra, a szövegből az tűnik ki, hogy ilyen tett után gyors elhalálozásunk várható. Meglátjuk.

Én nagyon várom már a játékot, és ha lesz megfelelő visszajelzés, akár itt, a gamer oldalán is mehetnek frissítések, hírek, újdonságok a készülő világról.

Zárom soraim, remélem nemsokára beszámolhatok új információkról.

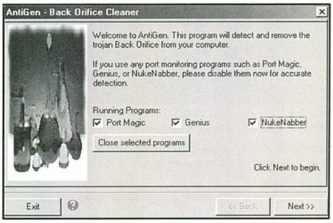
*aboy*

***"Három Gyűrű ragyogjon a tünde-királyok kezén
Hét a nemes törpök jussa, kiknek háza cifra kő,
Kilencet halandó ember ujján csillantson a fény
Egyet hordjon a Sötét Úr, szolganyáját terelő
Mordor éjfekete földjén, sűrű árnyak mezején.
Egy Gyűrű mind fölött, Egy Gyűrű kegyetlen,
Egy a sötétbe zár, bilincs az Egyetlen
Mordor éjfekete földjén, sűrű árnyak mezején."***

# Utility

<u>ANTIGEN</u>

Az AntiGen (Back Orifice cleaner) egy nagyon hasznos

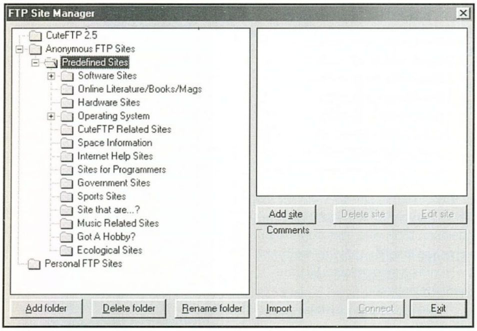



takarító program. Segítségével leszedhetjük a gépünkről az esetlegesen titokban feltelepült Back Orifice nevezetű programocskát (nem igazán vírus, de hasonló). Ez a trójai faló jellegű program az interneten keresztül (illetve másképp, pl. szándékos "fertőzéssel") terjed. Amikor feltelepült egy gépre semmi sem történik, csak szép csendben várakozik az Internetes kapcsolódásra.

Amikor a gyanútlan delikvens fellép a netre, a Back Orifice "server" működésbe lép. Szó szerint kikiabálja a felhasználó IP címét, amit bármely Back Orifice Server figyelőprogram detektálni tud (már akinél ilyen fut). A Back Orifice innentől kezdve nyitott könyvként ajánlja fel a még mindig gyanútlan felhasználó gépét, szinte bárkinek. Egyszerűen felkonnektálhatnak a megadott IP címre (a gépünkre), és szó szerint turkálhatnak a winchesterünkön, nyitogathatják a CD tálcáját, stb. Sőt romboló dolgokat is művelhetnek, pl. format c: /mindent!!! Ajánlatos minden internetbúvárnak havonta legalább egyszer lefuttatni a programot, ami körülbelül 10 másodperc alatt ellenőrzi a gépet. Fontos dolog, hogy az ismertebb portvédelmi programokat automatikusan bezárja a vizsgálat idejére, így azok bezárására nincs szükség.

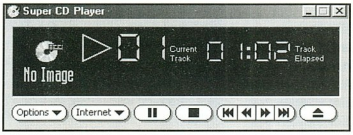
<u>CUTEFTP 2.6 BETA</u>

Nagyon kellemes FTP kliens program. Szolgáltatásaiban nagyon hasonlít a GetRight-ra vagy a Go!Zilla-ra. A CuteFTP-be is sok kényelmi lehetőség van beépítve, a legfontosabb a letöltés megszakítás utáni folytatása, amivel sokkal egyszerűbben le tudunk tölteni akár 20-30 MB-os file-okat is. Több újdonságot is találhatunk benne, ilyen a vágólap figyelés (clipboard monitoring). Ha az Internet böngészőnkben a vágólapra teszünk egy ftp linket, azt a CuteFTP azonnal értelmezi, és a háttérben máris megkezdi a letöltést. Ugyanez használható URL linkekre is. A beépített link exportáló résszel (site manager) az előző verzió meglévő ftp és url linkjeit átvehetjük (1.3, 1.4, 2.0, 2.5 verziójú és WS_FTP linkeket is).

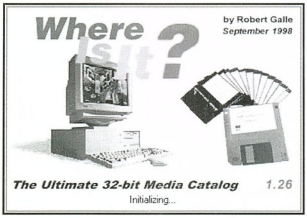



<u>SUPER CD PLAYER</u>

Egyszerű progamocska, ami a Windows beépített audio CD lejátszóját hivatott kiváltani. Felinstallálás után a program beregisztrálja magának az audio CD formátumot (ha ilyen kerül a CD meghajtóba, akkor ő indul el). Tehát ha a gépünkbe audio CD-t rakunk, akkor elindul a Super CD Player és egyből lejátszásra kapcsol. Ezután szépen leköltözik a System Tray-be (taskbar jobb széle). Itt egy kis CD ikonként jelenik meg, amin keresztül több alapfunkciót vezérelhetünk

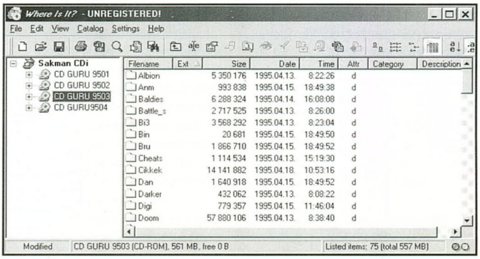



(play, stop, pause). Az ikonra duplaklikkel feljön a CD-lejátszó vezérlőpanele. Ez a szokásos funkciókat nyújtja. Variálhatunk is a panel kinézetén, több előre definiált forma közül válogathatunk.




<u>WHERE IS IT? 1.26</u>

A verizit egy nagyon jól és kényelmesen használható CD katalogizáló program. Segítségével könnyedén lekatalogizálhatjuk bármilyen adathordozóinkat, elsősorban CD-inket és mágneslemezeinket. A program file-szintű könyvtárstruktúra helyes tartalomlistát készít az adathordozóról, akár tömörített file-

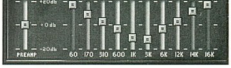



okba is bele tud nézni. Természetesen nem csak egyetlen katalógusunk lehet, hanem külön nyithatunk egyet a CD-knek, egyet a floppyknak, stb. A katalógus készítése nagyon egyszerű, a behelyezett médiáról a program minden infot leszed, nekünk csak azt kell megadnunk, hogy milyen néven szerepeljen a listában.

Innentől kezdve nincs keresgélés, CD-cserélgetés, stb. Egyszerűen megnyitjuk a Where is It?-et, beírjuk a keresett dolog nevét, és máris kiírja a program, hogy ez melyik CD-n vagy floppyn található.

<u>WINAMP 2.03</u>

Szerintem a Winampot sekinek sem kell bemutatnom. Aki mégsem ismerné annak elmondom, hogy ez az egyik legjobb MP3 (és a többi MPEG Layer hang), modul (MOD, S3M, XT, stb.) és midi lejátszó program. Szolgáltatásai teljesen ésszerűek, semmi felesleges dolgot nem tud, viszont amit kell tudnia, az benne van. A népszerűségének mégsem ez az oka, hanem a Visualization menüpont. Itt tudjuk bekonfigurálni azokat a dolgokat, ami a program futás közbeni kinézetével kapcsolatos. A Winamp a saját grafikai kiegészítései mellett (pl. kivezérlésjelző) bővíthető különféle plug-inekkel, illetve skinekkel. Ilyen pluginek és skineket pedig szinte bárki tud készíteni, aki egy kicsit is ért a programozáshoz vagy a grafikához. A legnagyobb választék azért még mindig a skinekből van, ezek különféle előlapgrafikák, amikre a Winamp főpaneljének eredeti grafikáját kicserélhetjük.




*SakmaN*
*sakman@gamez.pganet.com*

# Wizardry 6 leírás (2. rész)

Múltkor ott hagytuk abba, hogy a kötél és a kampó segítségével végre elhagyhatjuk a kastélyt és kijuthatunk a hegyekbe. Itt mindenkinek ajánlom, hogy kösse fel a magyar vásznat, mert kissé bekeményedik a dolog! Egy-egy komolyabb csatáért akár 10,000 EXP-t is kaphatunk, ami rögtön 5-ös szintnek felel meg. Ebből következően itt érdemes nekifogni az első átnevezéseknek.

Itt most rövid kitérőt teszek, hogy ez a procedúra hogyan is történik a Wizardry sorozatnál! Az átnevezésre természetesen csak akkor kerülhet sor, ha a karakter elérte minden tulajdonságban azt a szintet, ami az áhított foglalkozáshoz kell. Tehát mondjuk egy harcosnak 12-es erő (STR) kell, egy papnak 12-es ájtatosság (PIE) és 8-as személyiség (PER). Most nem közlöm le a táblázatokat, mert már megtettük a Wizardry 7 leírásoknál (és különben is benne van a gépkönyvekben).

Az átnevezés UTÁN viszont nem árt tudni, hogy mi történik a karakter tulajdonságaival! Ez két tényező függvénye: egyrészt a fajé, másrészt az új foglalkozásé! Tegyük fel, hogy egy Lizardman karakterünket (12,5,5,14,8,10,3) sikeresen átneveztük Psionic-ká (10,14,x,14,x,x,10). Ekkor minden olyan tulajdonsága, ami kell a pszionikusnak, annak a foglalkozásnak megfelelően alakul, a többi visszaesik a fajnak megfelelő alapszintre. Vagyis az eredmény: 10,14,5(!),14,8,10,10), ami azt jelenti, hogy mondjuk Bishop vagy Lord egyhamar nem lesz ebből a karakterből...

Mindezekből a következő tanulságok szűrhetők le:

· ha egy fajnak nagyon alacsony egy tulajdonsága (mint mondjuk a fenti példában a Piety) és azt már sikeresen feltornáztuk egy adott szintre, akkor érdemes úgy csinálni azt átnevezést, hogy ezt lehetőleg ne veszítsük el!

· érdemes előnyben részesíteni azokat a foglalkozásokat, amiknek minél több tulajdonsághoz vannak követelményei (Ninja, Monk)

· emiatt a Ninja az egyik legjobb átmeneti osztály, mert néhány szint után könnyen továbbnevezhető szinte bármi mássá

· a Ranger szintén jó értékmentő, ha még nem tudjuk a fenti osztályokat elérni!

· szintlépésnél arra is ügyeljünk, hogy a karakter elég tulajdonságban kapjon pontot (egyet minimum kap, de szerencsés esetben akár hatot is!), ne egyedül a skillpontok alapján döntsünk!

· mindenképpen tervezzük meg, hogy kinek mi lesz a végső osztálya és az átlépéseknél ügyeljünk arra, hogy lehetőleg ugyanazt a varázskönyvet tanulja tovább (hogy hamar 100-as legyen a skillje és a legerősebb varázslatokat tanulja). Például egy Ninja-Ranger-Ninja átnevezés-sorozat egy állandóan "Silence-védett", nagyon erős alkimistát fog eredményezni! Természetesen néhány karakternél azért nem árt több varázslatosztályt is megtanulni...

· ne felejtsük el, hogy van néhány alapvarázslat (Silence, Blindig Flash, Slow, Weakness), ami a legerősebb ellenfelek ellen is elég jó hatásfokkal bejön és emiatt jó, ha minél többen tudják. Ezeket általában több varázslatcsoportban is megtalálhatjuk - például a Silence-t a pap és a pszionikus egyaránt megtanulhatja.

· mindig legyen egy-két karakterünk, akit nem lehet elhallgattatni, különben komoly meglepetések érhetnek!

· mindig legyen egy-két karakterünk, aki NAGYOT (és ha lehet Critical-t) tud ütni, mert lesznek olyan ellenfelek, akikre SEMMILYEN varázslat nem hat (mondjuk 2-3 Floater gondot okozhat, még magasabb szintű karaktereknek is!)

· Ne nevezzünk át mindenkit egyszerre!

A sok jótanács után ott tartottam, hogy kijutottunk a kastélyból! Első feladatunk ezután a "Dwarf Mines" felderítése lesz!

## DWARF MINES

Ez a játék egyik legcsúnyább térbeli labirintusa – térkép nélkül gyakorlatilag reménytelen a megoldása! A legfelső szintre (a térképen Dwarf Mines -3) érkezünk és bizony hamar el lehet veszni a sok lejárat között. Szerintem érdemes a térképre berajzolni, hogy melyik lejárat alatt végeztünk el mindent és ezeket a továbbiakban nem használni.

Több fontos feladatot is meg kell oldanunk a bányákban:

· a gumiszörnyek testének maradványaiból gumikötelet kell fonni és egy megjavíttatott fogaskerékkel meg néhány kődarabbal majd egy katapultot kell működésbe hozni – ami a továbbjutáshoz okvetlenül szükséges...

· a vésővel (Miner's chisel) ki kell szabadítani Xorphitus szellemét (minden irányból meg kell karcolni a börtönét – sőt nekem többször is neki kellett futni a dolognak), akitől további fontos információkat tudunk meg a végső küldetéssel kapcsolatban

· érdemes nem elfelejteni, hogy a kovácsnál remek fegyverek vannak! Lopni is lehet tőle, de kalkuláljuk bele, hogy elég jó tolvajjal érdemes csak próbálkozni, mert egy idő után bedühödik és megtámad. Persze a visszatöltögetés mindig segít az ilyen problémákon...

· kis kitérő a híd megjavítása (ehhez szükséges a réges-régen megvásárolt mystery oil!). Elég nehéz rájönni, hogy a működésbe hozáshoz milyen sorrendben megnyomogatni a gombokat - bár van rá utalás -, ezért ezt jó szokásomtól eltérően elárulom (safety, pump, coilwrap, truss, safety, winder)

· néhány fontos csatát is meg kell vívnunk egy kőért (iker óriások és a kő őrzője), ami majd a kastélyba visszatérve egy ajtó kinyitásához kell.

## AMAZULU PYRAMID

Ez a piramis is elég bonyolult, főleg mert rengeteg kapcsoló van (ami persze a térképen nincs bejelölve) – szóval érdemes állandóan egy Detect Secret varázslattal nyomulni.

· a fő feladat a királynő (és mögötte Mau-Mau-Mu) megtalálása, akinél a korábban megtalált drágakő párja van. Ehhez szükségünk van egy szobrocskára, ami a piramis alatti titkos szinten van (erről nincs térkép, de lényegében egy csapdákkal teli folyosó az egész)

· a homokkal megtöltött zsák szerepére nem lesz nehéz rájönni, ha láttunk már Indiana Jones filmeket...

· a ragadós szörny maradványaival egy nagyon mozgékony ládát tudunk megfékezni...

· ha eljutottunk a királynőhöz, adjunk neki valamilyen értéktelen tárgyat, majd üzleteljünk a varázslónővel. Port (Foot Powder) mindenképpen vegyünk tőle, de néha egész jó könyveket is árul!

· Ha legyőztük a kő őrzőjét, elintézhetjük a királynőt is, mert egy elég jó dárdával (Spear of Death) rendelkezik – a hatását majd meglátjátok... Csak megjegyzem, hogy a kő őrzőjét röhögve levertem, míg ezzel a csatával eléggé kínlódnom kellett (ugyebár legnehezebb szinten 2 királynő és varázslónő van!)

## CASTLE

Ezúttal szerencsére nem sok dolgunk van a kastélyban, éppen csak meg kell nyitnunk egy másik kijáratot!

· Xorphitus gyűrűje nyitja a varázsló szobáját, ahol (néhány pokolbéli macska leverése után – az Iceball elég hatékony ellenük) értékes tárgyakat találhatunk

· a Spire key az egyik toronyban kell, ahonnan egy kürtöt (Horn of Souls) hozhatunk el

· a két kővel pedig kinyithatunk egy újabb ajtót (a varázsló szobája mellett), ami a halál folyójához (River of Styx) vezet

## RIVER OF STYX

Újabb jó lehetőségek adódnak az átnevezésekre, mert több olyan lény (Water Dragon, Siren, Siren Sorceress, King Crab) is van, akik legyőzése nem túl nehéz, ha megtaláljuk a megfelelő varázslatokat ellenük. Tapasztalati pontban pedig elég szép értékeket is láthatunk (akár 20,000-30,000 XP)!

· Eleinte csak Charon csónakjával tudunk közlekedni (hívjuk őkelmét a kürttel), aki mindenféle "urnákat" kér tőlünk. Ebből hármat kell szállítanunk neki - kettőt mindjárt meg is találunk az "Isle of the Damned"-en, a harmadikat kicsit később...

· ha legyőzzük a sziréneket (vagy emlékszünk a versükre), akkor egy repülő cipőre tehetünk szert, amit használva (Use) már nem szorulunk a csónakos segítségére.

· Először is minden ládát ürítsünk ki és nyissuk ki az ajtókat, amiket lehet (a Mai Lai mögöttivel egyelőre nem érdemes kísérletezni)!

· Ha kihalásztuk a Keleti Kijárat Kulcsát (Eastern Exit Key), kijuthatunk a mocsárba. A Caterpillar barátságos lény és néhány fontos dolgot (Incense) is árul. Ha visszahozzuk a vízipipáját (ennek a menetét nem árulom el, de több

lépésből áll) kulcsfontosságú tárgyat kapunk tőle! Ne ijedjünk meg, enélkül is végigvihető a játék, de tök jó poén ez a küldetés...

· ha Charon megkapja a harmadik urnát (az előző rejtvény megfejtése után már nálunk lesz), ad egy kulcsot és ránk bízza a megfelelő helyre helyezését! Érdekes hely lehet, amitől a holt lelkek szállítója is megijed...

· a Halál Szigetén (Isle of the Dead) tegyük a helyére az urnát és égessünk egy füstölőt (Incense!) a holtak lelkéért - ez megnyitja az ajtót befelé és eltávolít néhány csapdát az útból...

### ISLE OF THE DEAD

Már a bevezető rész is tele van kemény szörnyekkel – szerencsére a legtöbb élőhalott, így a Dispel Undead varázslat meglehetősen hatékonyan alkalmazható! Ha bejutunk a fő termekbe, akkor szép sorban megküzdhetünk az őrzőkkel, akik a játék legjobb tárgyait adják...

· az első a sorban néhány sötét elf lesz, akik "szerencsére" alkimisták és ezért a Silence varázslat teljesen hatástalan ellenük... Szerencsére a Blinding Flash viszont nem, így aztán elég hamar egyoldalú mészárlássá fajult a csata! A jutalom egy "ultimate" Ranger felszerelés egy elf íjjal megspékelve. Ha van elf-ünk, akkor akár érdemes gondolkodni egy átnevezésen is, mert ez az íj gyógyít (Regen +1) és kritikus lövőfegyver...

· A második Brigerd Dans Woltan és kísérete volt, aki egy Maened's Lance nevű fegyverrel próbálta jobblétre szenderíteni a csapatomat. Mivel a valkűröm nagyon sóvár szemekkel nézte ezt a fegyvert, nem bírtam megtagadni a kérését... Bemelegítésként két Nuclear Blast elsöpörte a kíséretet és miután a vakítás is bejött a két vezetőre, már nem volt probléma a csata megnyerése! Ez a dárda egyébként szintén +1-es regenerálós fegyver és a haláldárdát váltotta fel a valkűröm kezében. Egyetlen problémája, hogy kétkezes, így a pajzsa veszendőbe ment, de sebaj! A haláldárda szerencsére mások által is használható (például: Monk), így az is megtalálta a helyét...

· A harmadik őrzőcsoport volt a legkeményebb: Haiyato Daikuta mesterszamuráj és kísérete. A fő probléma az volt, hogy a ninják nem hallgattathatók el, Haiyato-ra pedig nem jött be sem a Blinding Flash, sem a Silence! A kíséretet megint csak viszonylag hamar ki lehet szedni egy-két Nuclear Blast-tal vagy Word of Death-el, de sajnos közben akinek a két mester nekiesik, az halott! Egy ütéssel 20-40 HP-t ütnek és körönként kétszer hármat-négyet csapnak. Még ha szerencsénk is van és nem ütnek kritikusat, akkor sem hiszem, hogy ezt bárkinek a karakterei túlélnék (vagy nagyon nagy szerencse kell hozzá). Mindenesetre előre bevarázsoltam minden védővarázslatot (Armorplate, Magic Screen, Enchanted Blade) és egy két felhő típusú varázslatot (Firestorm, Acid Bomb) ők is kaptak a nyakukba. Természetesen megidéztem néhány lényt, hogy a támadások egy része rájuk menjen és ezután nagy adok-kapok kezdődött. Sajnos egyik ninjám holtan maradt a csatatéren (amíg fel nem élesztettem), de a Muramasa Blade most már a szamurájom övét díszíti! Ez a fegyver +4-es (a legjobb fegyver a játékban) és kritikus ütésre is képes. Gyakorlatilag én is produkálom azokat az ütésértékeket, amiket ellenem mutattak be, így akire a szamurájom ráveti magát, az alighanem holtan marad a csatatéren...

· A negyedik őrző már könnyebb volt: Sir Geoffrey Clayton (és persze ikertestvére) egy-egy Avenger-rel próbálta utamat állni. Itt a legrosszabb, hogy a kíséretük és ők maguk is állandóan használják a Blink varázslatot (ez ugyanazt csinálja, mint a rejtőzködés) és így a tömegpusztító varázslatok egy része mindig mellétrafál. Én ennek ellenére elengedtem két Nuclear Blast-ot és egy Word of Death-t és az erősen megfogyatkozott kíséretet és a két lovagot az újonnan megszerzett fegyverekkel szépen felaprítottam...

· közben találkozhatunk a Bane King-gel is, aki rövid bemutatót tart a végső csatából! Semmilyen fegyverrel nem lehet megsebezni (pontosabban még nincsenek nálunk!), semmilyen varázslat nem hat rá – szóval elég egyenlőtlen a küzdelem. Ő közben szép sorban megőrjíti az embereinket, akik egymás mészárolják le! Itt a fő cél, hogy mindenki túlélje a csatát (szerencsére egy idő után megunja a "küzdelmet" és eltűnik)! Érdemes a csata előtt mindenkinek a legrosszabb fegyvert adni, hogy ne üssék azonnal agyon egymást az embereink...

· ezután tudunk bejutni a királynő szelleméhez, aki elárulja, hogyan lehet legyőzni a Bane King-et. Ad is egy ezüst keresztet (amit ha eldobunk, akkor nem kell megvívni a végső csatát, mert a vámpír öngyilkos lesz) és néhány tippet, valamint egy kulcsot Rebecca-hoz.

· Rebecca elég gyanakodva fogad bennünket és a biztonság kedvéért hipnotizálja és börtönbe veti a csapatot. Innen Caterpillartól szerzett gombák vagy a Dagger of Ramm segítségével juthatunk ki

### SWAMP (ENCHANTED FOREST, DARK FOREST)

· Ezen a helyszínen gyűjtjük be a "fegyvereket" a végső csatához (Rock of Reflections és fadarabok)

· A tündérkirálynő segítségével kapjuk meg a válaszokat a jóshoz (Oracle), akitől a végső labirintusba való bejutáshoz szükséges Staff of Aram nevű tárgyat kapjuk és néhány tippet a végső csatához. Bevallom most nem sikerült kicsalnom a hölgyből a megfelelő válaszokat (csak emlékeztem rá), akinek sikerült a kulcsszót megtalálnia, amire megkapjuk a válaszokat, nagyon hálás lennék, ha elküldené E-mailben... Természetesen, ha valaki pont itt akad el, akkor én is szívesen segítek!

### TEMPLE OF RAMM

Csak nem az utolsó labirintus? De bizony ezt is megértük...

· mindenekelőtt a bejutás okozhat némi nehézséget: viselnünk kell a Staff of Aram-ot (így juthatunk át a szakadékon)

· Xorphitus rossz szelleme okozhat némi fejtörést (legalább találkozunk végre Greater Demon-okkal is, akiket olyan gyakran idézgettünk meg mi is segítőnek), de ha jól védekezünk a tűzvarázslatok ellen, akkor már nem okozhat fejtörést ez a csata... Értelemszerűen nekünk pedig nem a tűzosztályban kell keresnünk a hatékony varázslatokat ezen ellenfelek esetében...

· a vámpírkirály és Rebecca ellen a korábban említett fegyvereket érdemes használni és imádkozni (de csak miután használtuk az ezüst keresztet)! Rebecca ellen még bejöhet egy-egy varázslat, a vámpírkirállyal kár is kísérletezni. Csak miheztartás végett: az én 20-as szintű csapatomat úgy verték le, hogy még csak kinyírni sem tudtam senkit közülük... Ilyenkor nincs más, mint visszamenni és trenírozni! Ha valahogy túljutunk rajtuk, akkor már csak el kell jutni a tollhoz, amikor...

· bátrabbak még bemehetnek a BELA nevű sárkány birodalmába, akit legyőzve bemászhatunk a titokzatos szörny gyomrába, ami egyenesen a Wizardry 7-be röpít bennünket!

Hát ennyi! Be kell vallanom, hogy harmadszori végigjátszásra még mindig értek meglepetések – vagyis találtam olyan dolgokat, amikkel a korábbi alkalmakkor nem! Ez mindenképpen a program javára írandó...

És végezetül a karaktertranszferről néhány szót: a trükk (elvileg csak) annyi, hogy minden átviendő fegyvert ki kell venni az illető kezéből és mindenkinél CSAK EGY fegyver lehet. Így a transzferáló program ezt nem veszi el, bár a páncélok és egyéb tárgyak között elég nagy irtást végez. Azért ez is nagy segítség lehet a Wizardry 7-ben... Bevallom nekem ez még nem teljesen sikerült (ez az infó a Netről van), kíváncsian várom kinek sikerült áthoznia a Muramasa Blade-t! A haláldárdát már sikeresen átvittem...

Egyébként (majdnem) minden tárgy megtalálható a következő részben is, de nem árt ha már a kezdetektől nálunk vannak! A "majdnem"-et azért írtam oda, mert nekem sosem sikerült a Wizardry 7-ben megtalálnom a következő tárgyakat (csak átvitellel): Cameo Locket, Ring of Stars, Ebony Plate Mail (ez eggyel jobb, mint a Plate Mail+3), Mantis Boots, Mantis Gloves.

Sok sikert mindenkinek a következő részekhez! Az én szuper-csapatom már nagyon várja a nyolcadik részt és remélem néhány tárgyam azért megmarad...

*Pellus*
*laszlo.peller@astra.hu.astra.com*

# Ajándék oldal

**Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket november 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni. A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!**

---

**GAMELAND PC CD SHOP**

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**VIRTUAL WORLD**
**PC CD SHOP**

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155/61

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

---

**ECOBIT**
Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5%

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**2N Bt.**

1085 Budapest
József Krt. 59-61
Tel: 06-30 9403-211

– 5% kedvezmény a szerelési munkákból

A hirdetésben felsorolt szolgáltatások igénybevétele esetén használható fel.

---

**PiXEL** Multimédia

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

– Diamond Monster 3D II (Voodo2) 8MB dobozos
36.000,-Ft +ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**SPeCi computer Kft.**

1148 Budapest,
Bánki Donát u. 62.
Tel./fax: 220-0590
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

SB Pro

– Komplett számítógép vásárlása esetén SB Pro compatibilis hangkártyát adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**Balati Computers**

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 9264-507

– Minden termék árából 5% kedvezményt adunk

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

---

**MIKROPO COMPUTER** — **Genoa** Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**Atlantis**

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 9277-705

– 15% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
– 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

---

**Cyber World**
**PC-CD SHOP**

DownTown üzletház (Astoria)
1053. Budapest,
Kossuth Lajos u. 17.
Tel: 318-5003, 318-9481
112-es mellék
Mobil: 06-20 9818-670

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

---

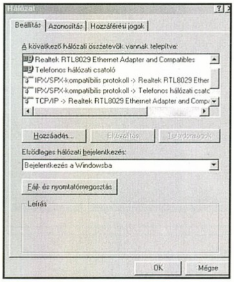
**Hold Comp**

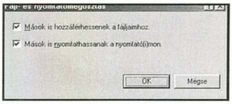
Tel.: 420-6871
06-20 9618-726

– Komplett konfiguráció vásárlása esetén, Budapest területén ingyen házhozszállítás és munkadíjmentes szoftver telepítés

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

# Játék hálózaton (2.rész)

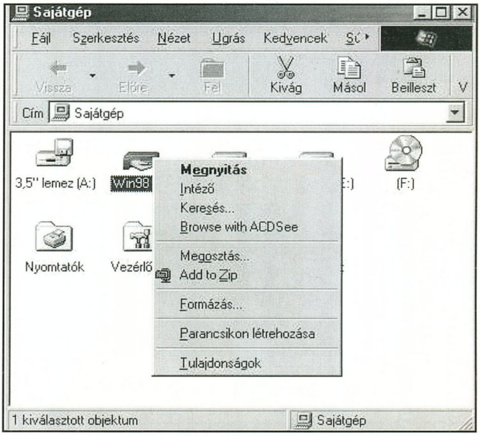


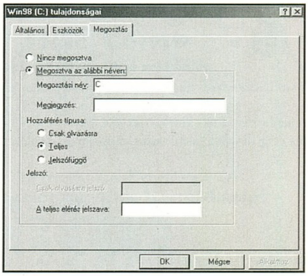




Sziasztok!

Ahogy a múlt hónapban megígértem, folytatom az ismertetést a hálózat kiépítéséről. Először is néhány helyesbítés. A koaxos hálózatnál a kábel természetesen nem 75 hanem 50 Ohmos. (Egyébként a kábelen néha jelzés is van: RG8, RG11 vagy RG62.) Az egyik – és csak az egyik – záródugót, le kell földelni! A maximális kábelhossz 185 m (jelerősítés nélkül). A csavart érpárnál ez az érték csak 100 m. Persze egy olyan hálózatban, ahol összejönnek a haverok egy kicsi helyiségben egy kis játékra, valószínűleg ezek az értékek bőven megfelelnek. Nos, tegyük fel, hogy megvan a hardver, azaz megvannak a hálókártyák összekötöttük őket a megfelelő kábellel (és mondjuk a HUB-bal), szóval fizikailag minden késználl. Mivel (már az előző cikkben említettem) win95/98-as hálózatot építünk, ezért remélhetőleg a hálókártyák életrekeltése sem fog problémákat okozni. (Ezért is érdemes márkásabb kártyát venni, amit alapból ismer a win95 vagy legalább olyat, amely PNP és a driverei jók a windowsnak. Ekkor ugyanúgy kell telepíteni, mint bármilyen más normális kártyát.) Szóval a Windows felismerte, telepítettük, minden rendben van. Következzenek a szoftveres beállítások! A beállításokat magyar windows95-höz fogom leírni (sajnos csak emlékezetből, mert én angolon dolgozom), mivel szerintem, aki vállalja azt, hogy angolt használjon az már ért annyira hozzá, hogy nincsen szüksége erre a leírásra. A hardver telepítése után be kell állítanunk, hogy milyen hálózati protokollokat akarunk használni. (A protokoll itt azt a módszert jelenti, ahogyan számítógépek egymással kommunikálnak, adatot forgalmaznak. A fő protokollok, amiket általában a játékokhoz használunk a TCP/IP és az IPX/SPX (az, hogy melyik játék melyiket használja, magában a játékban kiderül, de mivel mi mindkettőt be fogjuk állítani, ezért ebből sem származhat gond), mindkettő igen elterjedt a hálózatos nagyvilágban is. A TCP/IP-t egyébként az Amerikai Védelmi Minisztérium fejlesztette ki az ARPANet-hez –az Internet őse–, az IPX-et pedig a Novell, az egyik legismertebb hálózatos operációs rendszer, a Novell Netware elsődleges protokolljának.) Szerencsére a windows tartalmaz minden szükséges szoftverkomponenst, tehát nem kell külön programokat beszerezni, elég elvégezni a beállításokat. Az útvonal: Start-> beállítások-> vezérlőpult-> hálózat. A feladat kettős: eltávolítani a felesleges dolgokat, a szükségeseket pedig megfelelően „belőni". Mivel elég sokféle látvány tárulhat a szemünk elé elsőre, (pláne, ha már próbálkoztunk ilyen-olyan beállításokkal), a fontos, hogy a fent említett TCP/IP és IPX protokollok benne legyenek a felsorolásban. (Figyelem! Ha modemen keresztül internetezünk, akkor nagy valószínűség szerint már szerepel itt a TCP/IP protokoll. Ez viszont az ún. telefonos hálózati csatolóra értendő, tehát ekkor mégegy TCP/IP sornak kell szerepelnie. Ha szerepel, akkor melléjük is van írva, hogy melyik melyikre vonatkozik.) A hiányzó protokollok hozzáadása: Hozzáadás-> Protokoll-> Microsoft-> TCP/IP vagy IPX/SPX úton érhető el. A feleslegesek (Például: Client for Novell Network vagy IPX/SPX a telefonos hálózati csatolóhoz. Ez utóbbit, ha nem távolítjuk el, akkor a játék internetes kapcsolatot akar majd létesíteni indításkor.) eltávolítása egyszerű: kijelölés után -> Eltávolítás. A Client for Microsoft Network sort hagyjuk meg! Ha akarjuk, engedélyezhetjük a „fájl és nyomtatómegosztás"-t is, ezzel hozzáférhetünk egymás winchestereihez, nyomtatóihoz. (Ezután persze kell a sajátgép-> megfelelő winchester kijelölése-> jobb gomb-> megosztás … beállítás is.)

A TCP/IP beállítása: egy dupla kattintás vagy a tulajdonságok gomb után kattintsunk az IP cím fülre. Itt kell beállítanunk a gépünk IP címét. Erről annyit, hogy a gépeket az Interneten is az IP címükkel




azonosítják, viszont vannak olyan címtartományok, amelyek nem használtak – ezek direkt az ilyen belső hálózatokra vannak kitalálva – tehát a kavarodások elekerülése végett ilyet kell használni. Ezek pl. a 192.168.0.xxx (itt az xxx 0 és 255 között lehet) vagy a 10.0.0.xxx (itt is). Tehát a hálón minden egyes gépnek választanunk kell egy-egy különböző értéket ebből a tartományból (mondjuk a másodikból), és be kell állítanunk a subnet maskot 255.255.255.0-ra. A többi fülnél nem kell semmit beállítani, talán a „speciális" fülnél beállíthatjuk, hogy ez a protokoll legyen az alapértelmezett, de ez nem fontos.

Az IPX/SPX beállítása: Nos elvileg itt nem kell semmit állítanunk, de egyes vélemények szerint érdemesebb ezt alapértelmezetté tenni. Van aki azt mondja, hogy érdemes a NetBIOS protokollt is feltenni és itt az IPX-nél engedélyezni a „NetBIOS az IPX felett" lehetőséget is.

Ha mindent jól csináltunk, egy gyors újraindítás után már játszhatunk is. Végül ismét utalnék arra, hogy biztosan vannak jobb beállítások is, de ezt a cikket csupán egyszerű ismertetőnek szántam.

*Lóti*

## Előfizetői megrendelőlap

**Csekket kérnék az alábbi előfizetéshez:**

- ☐ 1 év előfizetés CD-vel 9000 Ft
- ☐ 1/2 év előfizetés CD-vel 4500 Ft
- ☐ 1/4 év előfizetés CD-vel 2250 Ft
- ☐ 1 év előfizetés CD nélkül 4960 Ft
- ☐ 1/2 előfizetés CD nélkül 2480 Ft

Az aktuális előfizetési kedvezmények az újságban találgatók meg.

**Név:** ................................................................

**Cím:** ................................................................


# sPéCi computer Kft.

1148 Budapest, Bánki Donát u. 62. Tel./fax: 220-0590

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

**Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!**

- AMPTRON Pentium alaplapok
- Intel, Cyrix processzorok
- Seagate, WD, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

**Ízelítő árainkból:**

| | |
|---|---|
| S3 Virge GX2 4MB SGRAM | 5.900,- |
| Cyrix 233 MX | 11.360,- |
| 24x CD ROM | 8.200,- |
| Pentium II EX alaplap AT/ATX + Sound | 16.240,- |
| Pentium TX4 AGP 1Mb Cache + Sound 100MHz | 14.580,- |
| Pentium II ABIT BH6 alaplap | 29.240,- |
| Intel Pentium II Celeron 266 CPU | 18.520,- |
| ASUS RIVA 128 4MB SGRAM + TV AGP | 16.380,- |
| Intel 740 AGP 8MB SDRAM | 16.800,- |
| Komplett Pentium számítógépek monitor nélkül | 61.520 Ft-tól |

Gépbővítést, átalakítást akár azonnalra is vállalunk.

Honlap: www.speci.hu E-mail: speci@speci.hu

Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink az október 11-i árakat tükrözik, 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák és beszerzéstől függően változhatnak.


## Megrendelőlap

**Extra karácsonyi akció!!!**

| | | | |
|---|---|---|---|
| E3 CD 98 (2 CD) | Extra akció!!! | 1390,- | ☐ |
| 3Dfx CD 2 | Extra akció!!! | 990,- | ☐ |
| Drivers - Patch - Cheat CD 2 | Extra akció!!! | 990,- | ☐ |
| 3D GAMES | Extra akció!!! | 400,- | ☐ |
| 3D GURU 98/6 [redacted] | (2 CD, teljes játék, poszter) | 995,- | ☐ |
| CD GURU 98/1,2,3,4 | (/db) | 500,- | ☐ |
| CD GURU 97/3,4,5,6 | (/db) | 400,- | ☐ |
| PC GURU 98/3,4,5,6,7 | (CD-s) (/db) | 600,- | ☐ |

☐ utánvétellel kérem ☐ csekket kérek

**Név:** ................................................................

**Cím:** ................................................................


# TRANS-AM elektric

***Számítástechnika és Multimédia***

*Üzlet címe: 1145. Budapest, Titel u. 2/b. Telefon/Fax: 364-05-79 és 251-79-16*
*Rádiótelefon.: 06-20-9-344-391 Faxbank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)*
*Internet: http://www.oditech.hu/transam Email: trans/am@usa.net*
*Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig*
*November 1-től szombaton is nyitva 10-13 óráig !*

**AKCIÓ!!! CSAK E HIRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK!**

| | |
|---|---|
| 14" Licom SVGA 3 év garancia | 25.600,- |
| 15" Licom SVGA 3 év garancia | 32.720,- |
| Sony 24 x-es IDE CD drive | 10.800,- |
| 2.5GB Quantum winchester | 22.800,- |
| Pentium II Tomato EX alaplap | 16.400,- |
| Pentium II ASUS L97-B EX alaplap | 21.920,- |
| Pentium II 266 Intel Celeron CPU | 16.960,- |
| Matrox G-200 AGP 8MB SG RAM | 26.960,- |
| Sound Blaster 128 PCI dobozos | 21.920,- |
| 3DFx Voodoo II 12 MB dobozos | 28.000,- |

**Trans-Am Devil PII Turbo számítógép:**
Pentium II alaplap,PII 266 Celeron,32MB SDRAM
2.5GB Quantum HDD, 1.44 FDD, S3 Virge 4MB,
Mini torony, 105 g.klaviatúra **81.600,-**

**Trans-Am használt számítógép:**
Siemens 486DX2/66, 8MB, 340 HDD, FDD,
baby ház., Siemens 14" SVGA mon. **44.000,-**

**Használt számítógép és alkatrész kiárusítása !**

**Használt alkatrészek adás - vétele**

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 486-tól Pentium II 450-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

**DTK Computer**

**SZÁMÍTÓGÉPEK**
5 év garanciával
TETSZŐLEGES KIÉPÍTÉSBEN!
**66.000 Ft-tól**

CD-R DRIVE **56.200 Ft**
Mitsumi 2/8 ide CD-író

**AKCIÓS MONITOR VÁSÁR**

Goldstar
14" 29.100
15" 35.500
17" 64.800
Samptron
14" 28.900
3 év garancia

**Számítógépek átépítése, garanciával!**

ASUS és dtk termékek teljes választéka!
Viszonteladóknak is!

**SPECIÁLIS HŰTŐK** (VGA,HDD,MONITOR)

COMPSERV T.C.
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Üzlet: XIV. Budapest, Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/Fax: 36-36-36-1, 25-15-777

FAXBANK 2-333-666 ,azonosító: 2130 ##,
WEB oldalunk: www.iridium.hu/compserv95
Az árak nem tartalmazzák a 25% ÁFA-t és változhatnak!

---

# Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10. az Opera mögött
Tel.: 302-0585 Árlista: 2-333-666/1298#
Nyitva: H-Cs: 9-17.30 P: 9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciával
(Daewoo és MAG monitoroknál 3 év)

**KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK**
Daewoo monitorral, billentyűvel, egérrel

| | |
|---|---|
| Cyrix 200 MX/16MB/2,5GB | 85.500 |
| AMDK6-266MMX/16MB/2,5GB | 94.200 |
| Intel 200 MMX/16MB/2,5GB | 100.000 |
| Intel 233 MMX/16MB/2,5GB | 101.300 |
| IntelPII266Celeron/32M/2,5G | 107.100 |
| Intel P II 266/32MB/2,5GB | 138.100 |
| Intel P II 300/32MB/2,5GB | 144.500 |
| Intel P II 400/32MB/2,5GB | 193.600 |
| HP DJ 670/690C | 34.800/40.900 |

98.10.07. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

| | |
|---|---|
| Mini / Baby / Nagy ATX | 3.800/4.300/9.200 |
| Alaplap TornadoTX/Gigabyte SG | 10.200/17.200 |
| Gigabyte T2/TX3 | 15.300/16.500 |
| Gigabyte LX3/EX/DLX | 20.400/18.800/45.700 |
| Gigabyte 100MHz BX/BXS | 27.900/45.000 |
| EDO RAM 8/16/32 | 1.800/3.100/6.200 |
| SD RAM 16/32/64/128 | 4.000/6.800/16.400/32.800 |
| SD RAM 100 MHz 32/64/128 | 7.800/17.500/33.900 |
| CD Cyber 24/Panas. - Sony 32 | 7.700/11.800 |
| HDD St 2,1/St3,2/Q 2.5EL | 21.000/23.400/22.500 |
| HDD 5.1EL/7.6EL/10.2EL | 31.900/40.000/54.100 |
| FDD 1,44/A-drive LS120+lemez | 3.000/18.100 |
| Daewoo 14"/ 15" / 17" | 26.800/37.000/61.800 |
| MAG 15" / 17" | 36.500/69.700 |
| VGA S3 64V2 / Virge DX | 3.300/4.500 |
| Virge GX 4MB Tv out/ Virge AGP | 11.000/5.800 |
| Voodoo 4MB/ Voodoo II 8MB | 12.600/27.300 |
| SB16/SB64/SB Live | 5.600/12.000/25.000 |
| TB Malibu OEM / Daytona | 18.300/34.900 |
| TB Fiji/Montagoo | 72.500/39.900 |
| Matrox Millenium / Mistique | 39.100/12.400 |
| Diamond Viper / Monster | 14.200/16.400 |
| Írható CD TDK/ Memorex | 360/320 |

---

# BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

## GÉPÁTÉPÍTÉS:

!!!AMD 6K2-300+Epox Via MVP3 AGP 100MHz
/nem ATX/!!!
**38.000,- Ft-tól**
!!! OTP Részletfizetési lehetőség !!!!

Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

---

# CYBERWORLD CD ÉS KÁRTYABOLT

DOWNTOWN ÜZLETHÁZ
12. ÜZLET
1053 Bp, Kossuth Lajos u. 17.
(az Astoriánál)

Telefon: 318-5003/112 mell.
318-9481/112 mell.
06-20 9818-670

| | | | |
|---|---|---|---|
| Carmageddon II | JÖN !!! | Mortal Kombat IV | 8.990,- |
| Croc | 5.990,- | Need for Speed III | 8.990,- |
| Diablo II | JÖN !!! | StarCraft | 6.990,- |
| Dominion | 8.990,- | Swat II | 8.990,- |
| Final Fantasy VII | 8.990,- | Tiberian Sun | JÖN !!! |
| Dune 2000 | 8.990,- | Unreal | 6.990,- |

Üzletünkben klubtagsági kártya váltható: Örökös: 4.800,-Ft
Fél éves: 1.000,-Ft, melynek birtokában:
- Bármely CD-ROM-ot hazaviheted kipróbálni korlátlan időre
- Vásárlásnál 10% kedvezményt kapsz

Több mint 150 féle játék! CD-ROM bizományi!
Otthoni kipróbálási lehetőség tagsági nélkül is.
Az árak tartalmazák a 25% ÁFA-t

---

# Ready COMPUTERS®

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18 Szo: 9-13
T: 331-0518 Fax: 311-8671
http://www.ready.hu
árlista: 2333-666/1310#

## SZÁMÍTÓGÉPEK

**READY STATION** 84 600 Ft
IBM 233MMX / 16MB SD / 1.6GB HDD / 1MB VGA / 14" ROYAL

**READY OPTIMAL** 121 500 Ft
AMD K6 266 / 32MB SD / 2.5GB HDD / 2MB VGA / 24XCD
14" AMAGA-SB PRO

**READY INTERMÉDIA** 137 200 Ft
IP2 300 CELERON / 32MB SD / 3.2GB HDD / 4MB VGA AGP
32xCD / ESS SB PRO / 14" MAG / SPEAKER

**READY ULTIMATE** 367 500 Ft
IP2 400 BOX / 128MB SD 100 / 7.6GB HDD / 8MB VGA AGP
32x ASUS CD / SB64 / 17" MAG / SPEAKER

minden géphez: ház, billentyűzet, 1.44 FDD, egér

WD SEAGATE QUANTUM WINCHESTEREK
AMD CYRIX INTEL PROCESSZOROK
ARISTO AMPTRON GIGABYTE ASUS ALAPLAPOK
AMAGA MAG DAEWOO SAMSUNG MONITOROK
S3 DIAMOND INTEL MATROX ATI VIDEÓKÁRTYÁK
ESS GENIUS SB TURTLE BEACH HANGKÁRTYÁK
CHICONY GENIUS CHERRY BILLENTYŰZETEK
A4 GENIUS LOGITECH MS EGEREK

**Ready Computer Kft.**
A fentiek 1998.10.13-i árak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-9-413-453

---

# COMPEX TRADE SZÁMÍTÁSTECHNIKA

1136 Bp., Hegedűs Gy. u. 24. Tel/Fax: 349-1728

## PENTIUM II. 300 Mhz AKCIÓ !

COMPEX Celeron **97,000 Ft** + áfa

- Zida P II. LX alaplap
- 3,2 GB UDMA HDD
- Mini Torony ház
- PII. Celeron 300 Mhz CPU
- 4 MB S3 Virge 3D/DX
- 105 g. W95 bill.
- 32 MB SDRAM
- 24x CD-ROM drive
- dr. DOS
- Sound Blaster Vibra 16 stereo hangkártya + 100 Watt PM. hangfalpár

Minden PC installált dr DOS -t, JÁTÉKOKAT, vírusirtót
és sok egyéb hasznos alkalmazói programot tartalmaz !

**HASZNÁLT** 486-os alaplapok+CPU-k, Ram-ok ( 4/32,1/9,8EDO ), HDD-k ( 80-850 MB ), VGA krt-k olcsón kaphatók !

---

Vállalkozók, Cégek, Magánszemélyek
a
# Hold Comp
**számítástechnikai szaküzlet**

professzionális számítástechnikai szolgáltatásokkal áll az
Önök rendelkezésére
Egyéni kívánságok szerinti számítógépek összeszerelése,
használt gépek, használt alkatrészek beszámítása, számítógép szervíz.

OTP részletfizetési lehetőség!!!
**Budapesten szállítás háztól-házig!**
**Korrekt árak!**

Számítógép rendszerek, hálózatok tervezése, kivitelezése, rendszerfelügyelet
Win95, Win98, Office programok, saját fejlesztésu ügyviteli szoftverek,
WEB oldalak szerkesztése, Internet kapcsolat kiépítése, tanácsadás.
Telefon : (06-1) 420 - 6871, (06-20)-9618-726

# Hardware news

**Az e havi hardver híreket egy rövid elmélkedéssel kezdeném, remélem senkit sem sértek meg vele. Az utóbbi időben kaptam egy-két e-mailt (és itt most nem rád gondolok Tozo), amelyekben azt kifogásolták, hogy az ebben a rovatban olvasott híreket az Interneten is ugyanígy megtalálják. Nos, az a helyzet, hogy a GURU nem kap (és így én sem) semmilyen külföldi cégtől bejelentést arról, hogy a cég valamilyen új terméket jelentet meg vagy szándékszik megjelentetni. Ehhez túl kis pont vagyunk a világtérképen. Igen, én is az Internetből ásom elő az újdonságnak számító információkat, és ezeket osztom meg veletek. Az a véleményem, hogy egyrészről a GURU-nak nem feladata, hogy egy Internetes Online hírújsággal felvegye a versenyt napi frissességben és hírbőségben, másrészről pedig még igenis sokan vannak, akik nem tudnak Internethez jutni, nekik tehát sokat jelenthet az elmúlt hónap hardver-híreinek ilyen fajta sűrítménye. Sokat gondolkodtam, hogy amikről legtöbbször ezek a hírek szólnak az szép meg jó, de egy baj van: ez nem a magyar valóság. Éppen ezért azt tervezzük, hogy magyar cégeket kérünk fel (itt főleg kereskedőkre gondolok), hogy a segítségükkel tájékozódhassunk: mi(k) az újdonság(ok) a magyar piacon. De most már tényleg következzen az e havi hírcsokor!**

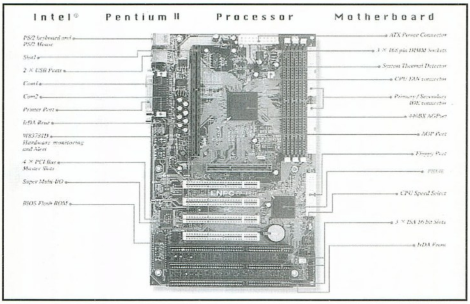
## ALAPLAPOK

### ENCP EP-KB21Plus

Nem túl ismert név (legalábbis számomra) az ENPC, de van egy

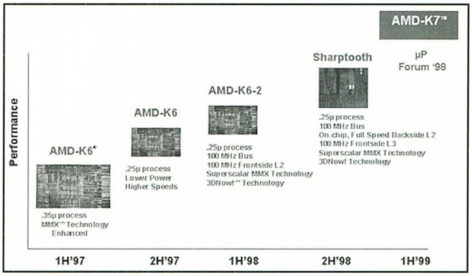
**ENPC** Technology Corp.

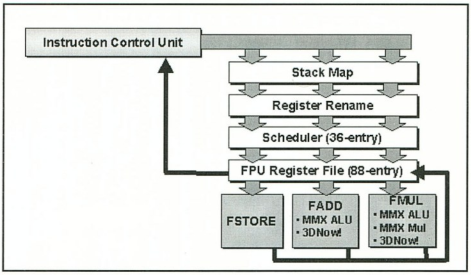
olyan adat, amely felhívta rájuk a figyelmemet. Böngészgetve az első pillantásra noname-nek tűnő alaplapjuk technikai adatait, a következőre figyeltem fel: "66/75/83/100/112/124/133/140/150 MHz host bus speed, selectable by BIOS". Jól látok? 150 MHz-es órajel-szorzó? No, azt hiszem a tuningolóknak újabb kellemes barkácsolást fog jelenteni ez az új motherboard. A Bx chipsetes alaplap egyéb adatai már nem annyira különlegesek: 1Gbyte SDRAM támogatása (négy memóriafoglalat), Slot 1-es processzorfoglalat az Intel Pentium II-es és a Celeron (Mendocino) processzorokhoz, USB támogatás és Award BIOS, amely jumperless, azaz minden beállítás a BIOS-ban végezhető el és nem kell jumpereket dugdosni. (Ez a tuningnál azért nem egy hátrány…) A formátuma természetesen ATX (ahogy ezt már megszokhattuk a Pentium II-es alaplapoknál), mérete 305mmX170mm.

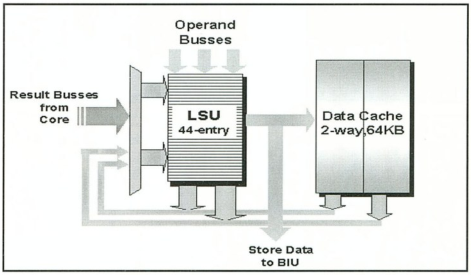



## PROCESSZOROK

San Jose-ban, egy ún. "Microprocessor Forum"-on adtak hírt terveikről, készülő termékeikről a PC-s ipar nagy processzorgyártói. A három nagy rivális (vagy a nagy és a két kicsi? J), azaz az Intel, az Advanced Micro Devices (AMD) és a National Semiconductor (Cyrix) is megpróbálta felvázolni terveit a jövőre nézve, sőt mondhatom azt is : a jövő évezredre nézve. Lássuk (névsor szerint, hogy ne legyen sértődés …), hogy melyikük mivel ámítja a nagyérdeműt!

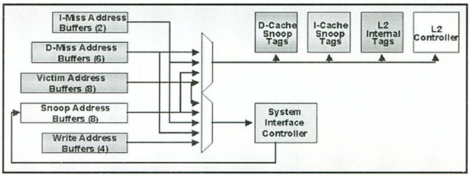


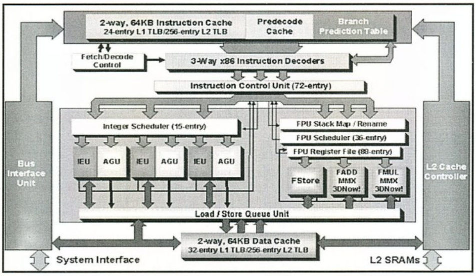




### AMD K7

Már több hír szólt erről a processzorról, de most újabb adatok láttak napvilágot. A K7 órajel frekvenciája kezdetben 500 Mhz-es lesz. (Később természetesen következnek a nagyobb órajelű modellek, a vállalat tervei szerint 2000-re ez az érték 1000 MHz lesz.) A processzorhoz tartozik az új 200 Mhz-es rendszersín (Digital licenc) bevezetése, sőt az illetékesek szerint ez az érték még növelhető akár 400 MHz-re is! Újdonság az is, hogy ez a chip már képes lesz multiprocesszoros környezetben is működni, hiszen az AMD-től ilyen processzor eddig még nem jelent meg. Csakúgy, mint a Pentium II-nek, a K7-nek is lesz egy L2 Cache-e, de ennek a mérete 512KB-tól akár 8 MB-ig is terjedhet. A cache sebessége viszont, ellentétben a






**Integer Pipeline**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Fetch | Scan | Align1 | Align2 uRom | EDec | Idec Re-name | Sched | EX | Addr | DC |

**Floating Point Pipeline**

| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Stk Re-name | Reg Re-name | Wr. Sched | Sched | Freg | FX0 | FX1 | FX2 | FX3 | |

Mendocinoval (Celereon 300A ) csak a processzor sebességének valahányad része lesz. A processzortól külön épített L2 cache-sel egyébként az a tervük, hogy különböző minőségű RAM-ok beépítésével, többféle (olcsóbb-drágább) K7-est fognak majd előállítani, árusítani. A processzornak van egy kis szépséghibája: mi van, ha az alaplapgyártók nem látnak benne fantáziát? Ugyanis, mint talán az előzőekből kiderült, a K7-hez egy olyan alaplap kell, amibe csak ez a fajta processzor illeszthető.

**Cyrix Jalapeno**

Csakúgy, mint az AMD K7-eséről, erről a processzorról is adtunk már hírt. A Jalapeno a készítők szerint teljesen új felépítésű lesz, merőben más lesz, mint az eddigi 6x86-osok. Az órajele 600Mhz (később ez nőhet) és fel lesz vértezve 3D utasításokkal is. Erre persze a riválisoknál is van példa, gondoljunk csak az AMD 3Dnow! utasításkészletére (K6-2 processzor) vagy az Intel Katmai processzorának új utasításaira és Whitney chipkészletének integrált 3D részére. A Cyrix illetékesének véleménye szerint, a Jalapeno ötvözni fogja mindazt amit a 3Dnow! és a Katmai nyújthat. Továbbá a teljesen felújított lebegőpontos egység, a 3D grafikus engine és a további újítások lehetővé teszik, hogy a processzor teljesítménye kiváló legyen. A processzort úgy tervezték, hogy (az alacsony ára miatt) az ár/teljesítmény mutatója a csúcsra emelje, legalábbis az olcsó rendszerek piacán. A processzorba integrált L2 cache mérete 256 Kbyte lesz, de a processzor sebességén fog működni, elérve ezáltal egy 512 Kbyte-os L2 cache-sel felszerelt processzor teljesítményét. (Hm, nekem ez mintha valahonnan ismerős lenne... Talán csak nem a Celeron 300A?) Ez a processzor már a 0,18 mikronos technológiával fog készülni, azaz pl. kisebb lesz a hőleadása. (A Cyrix következő generációs processzora, az M3 egyébként csak a jövő év végén fog megjelenni 600-800 Mhz-es sebességgel.)

**Intel**

Újabb tervezett processzorokat jelentett be az Intel (nem elég nekik, hogy már az eddigiek is csúsznak J). Konkrétan három új processzorról van szó, melyek kódneve: Foster, McKinley és Willamette. Annyit már biztosan tudni lehet, hogy ezekhez a processzorokhoz már csak a jövő évezredben lehet szerencsénk, és ezek már elérik az 1GigaHz-es álomhatárt. Mind a Foster mind a Willamette megjelenése 2000 végére vagy 2001 elejére várható, ezek lesznek a következő generációs 32 bites felépítésű processzorok. Mindkettő nagyméretű és nagysebességű cache-t fog tartalmazni, de a Fosterben több cache lesz. (Ezért a Willamette-et asztali gépekbe, a Fostert pedig munkaállomásokba szánják.) A Merced utódja a 64 bites felépítésű processzorok körében a McKinley. Elődjénél akár kétszer is gyorsabb lehet, és csakúgy mint az előbb említett két új processzor esetében, integrálni fogják a nagy méretű cache-t a processzorba. Egyes hírek szerint mindhárom processzor 0,18 mikronos, míg mások szerint 0,13 mikronos technológiával fog készülni. (Nekem ez utóbbi a hihetőbb.) A McKinleynek két verziója lesz: egy olcsóbb a munkaállomásoknak és egy drágább a szerverekbe.

| Chip | Piac | Sebesség | Megjelenés |
|---|---|---|---|
| Intel | | | |
| Celeron | Asztal gépek | 366 MHz | 99 elsõ negyedév |
| Katmai | Asztal gépek | 450 MHz | 99 elsõ negyedév |
| Tanner | Munkaállomások | 500 MHz | 99 elsõ félév |
| Coppermine | Asztal gépek | 600 MHz | 99 második félév |
| Cascades | Szerverek | 600 MHz | 99 második félév |
| Merced | Szerverek | 800 MHz | 2000 közepe táján |
| Willamette | Asztal gépek | 1000 MHz | 2001 |
| Foster | Munkaállomások | 1000 MHz | 2001 |
| McKinley | Szerverek | 1000 MHz | 2001 |
| | | | |
| AMD | | | |
| K6-2 | Asztal gépek | 400 MHz | 98 negyedik negyedév |
| K6-3 | Asztal gépek | 450 MHz | 99 elsõ negyedév |
| K7 | Asztal gépek | 500 MHz | 99 elsõ félév |
| | | | |
| Cyrix | | | |
| Jalapeno | Asztal gépek | 600 MHz | 99 negyedik negyedév |

Végezetül (a nagy kavarodás elkerülése végett, hiszen csakúgy repkednek itt a kódnevek) lássunk egy kis táblázatot, amely a három gyártó terveit szemlélteti, valahol az oldalon!

## MONITOROK

**ViewSonic P817 XtremeMonitor**

Be kell vallanom, hogy szerintem a legszebb képe a ViewSonic monitoroknak van. (Ezt sajnos nem azért mondom, mert nekem ilyen van, mivel nekem egyelőre nem sikerült szert tennem rá, de már sokszor megcsodáltam a képét.) A ViewSonic Corp. újabb monitort jelentett be, az úgynevezett "Professional" szériában. A P817

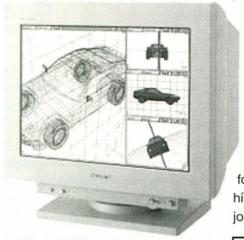
XtremeMonitor 21 inches monitor (20 inches valódi képmérettel), mindez már sejteti, hogy nem az egyszerű otthoni felhasználók pénztárcájának készült. Legnagyobb felbontása 2048x1536 pixel, legnagyobb képfrissítése pedig 180 Hz. A 2048x1536-as felbontáson a maximális képfrissítés 85 Hz, 1920x1440-en pedig 90Hz. A képpontok mérete 0,26 mm. Az ARAG technológia kiküszöböli a nem kívánt visszatükröződéseket. A monitor egy 4 portos USB hubot tartalmaz. (Talán tényleg eljön végre az USB eszközök ideje?) A képernyőhöz jár az "OnView Host On Screen" program, amellyel pl. windows 98 alatt beállíthatjuk a színhűséget és sok más egyebet.

**Sony GDM-F500**

"A Multiscan F500 a Sony új zászlóshajója", olvasható a Sony website-ján. Szó se róla, igencsak irigylésre méltó tulajdonságokkal büszkélkedhet. A

legújabb CRT (Catod Ray Tube) technológiát az új FD Trinitron képcső képviseli. Ez a majdnem lapos képcső/képernyő a geometriai

torzításokat a minimálisra csökkenti, és megszünteti a káros visszatükröződéseket. A monitort grafikus és CAD alkalmazásokra



szánják. A kiváló képminőség a Hidensity elektron ágyúnak és az ezzel alkalmazott ún. Enhanced Elliptical Correction System technologiának köszönhető. A 0,22 mm pontméret éles és színhű képmegjelenítést tesz lehetővé a képernyő sarkaiban is. Legnagyobb felbontása 1800x1440 pixel, legnagyobb képfrissítése pedig 121 Hz. Az 1800x1440-es felbontáson a maximális képfrissítés 80 Hz. A képernyő mérete 21" (19,8" valódi képméret), csakúgy mint a ViewSonic monitora, ez is 4 portods USB hubbal rendelkezik. Az ára kb. 1900 $.

## LOGITECH JOYSTICKPARÁDÉ

### Logitech Wingman Interceptor

A Logitech új joyokat jelentett be, ezek egyike a küllemre is igencsak megnyerő Wingman Interceptor. Az Interceptor a NET-2

mágneses dekódoló technológiát használja, így a mozgatás finom és precíz. A joystick több gombbal és kapcsolóval rendelkezik, ezek többsége programozható a Logitech WingMan Profiler szoftver segítségével, lehetővé téve, hogy játék közben ne kelljen a billentyűzethez nyúlni. Az ára 59 $, jár hozzá két játék: a WarBirds az I-Magictól és az F-22 ADF a DID-tól.

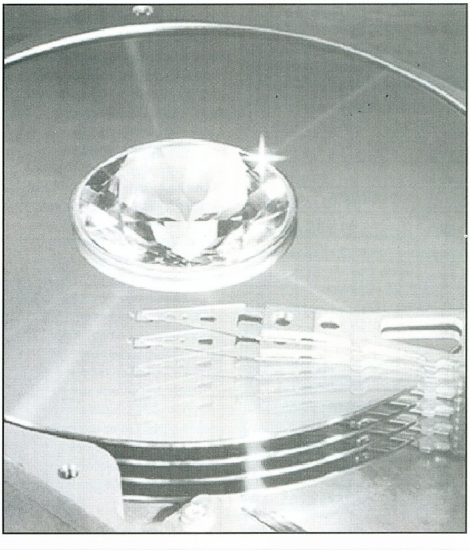
### Logitech Wingman Force

A másodikként bemutatott Logitech joystick már az érdekes formája miatt sem maradhatott ki a hírekből. Mint a neve is mutatja, ez a joy a kézrázós (Force Feedback )

technológiát használja, idézve a készítőket "kirázza a fogad". A mindeddig ismeretlen "cable.drive" technológiának köszönhetően, jobb pozícionálást tesz lehetővé. Csakúgy mint az előzőleg bemutatott modell ez is sok-sok gombbal van felszerelve, amelyek szintén programozhatóak. USB és soros csatlakozóval is ellátták.

## VEGYES FELVÁGOTT

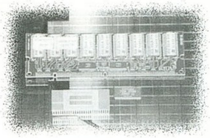
### Maxtor DiamondMax széria



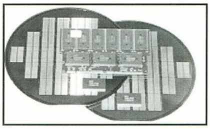
Újabb elemekkel bővítette ki a DiamondMax winchester családot a Matrox. A széria legújabb és egyben legnagyobb tagja, a DiamondMax 4320 17, 2 Gbyte-os kapacitású (a legkisebb modell is 4,3 Gbyte) . A 17,2 Gbyte kapacitás azt is jelenti, hogy elsőként a világon, lemezenként (4 lemez van benne) 4,3 Gbyte adatot tárol. Technikai adatok: elérési ideje (átlagosan) 9 ms, a forgási sebesség 5400 RPM, 512 Kbyte cache bufferrel rendelkezik és UltraDma kompatibilis. Már csak egy kérdés maradt: ki fogja ezt a winchestert megtölteni adatokkal?

### Samsung 1- Gbit SDRAM chipek

Elsőként mutatott be 1 Gbites SDRAM chipeket a Samsung. E



modulok segítségével akár 2 Gbyte-os SDRAM-ok is előállíthatók lesznek. Az előállításhoz 0,18 mikronos technológiát használtak,



így a chip méretei 18,8x3,2 mm, azaz 569 mm2 . Az üzletekben sajnos csak 2000 táján jelenik meg.

### Logitech Soundman Extreme hangszórórendszer

Több új termék mellett (lásd fent) újabb hangszórócsaláddal is jelentkezett a Logitech. Ennek egyik tagja a Soundman Extreme, amelyet a gyártók szerényen így jellemeznek: falakat rázó hang a játékok, a zenehallgatás és a multimédia számára. Az új hangszórók kevesebb helyet

foglalnak, mint hasonló kaliberű társaik, mégis az ún. LIMAD (Soundmatters INC.) technológiának köszönhetően (a hangszórókban egyébként neodimium mágnesek vannak, lásd periódusos rendszer) azt ígérik, hogy a "teljes" hangspektrumot képes megszólaltatni. (Ez talán úgy értendő, hogy nem veszítünk el olyan hangokat, amelyeket az emberi fül képes meghallani, de a hangszóró nem képes megszólaltatni.)

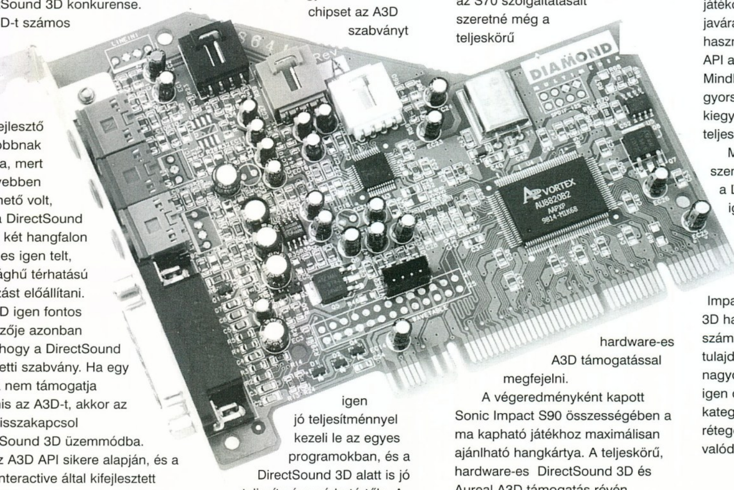
Technikai adatok:
Frekvencia tartomány:
28Hz-20000Hz.
Maximális teljesítmény:
50 Watt
A hangszórók teljesítménye:
2 X 12.5 Watt
A mélynyomó teljesítménye:
25 Watt
A hangszórók méretei:
6.7X2.3X6.7 inch
A mélynyomó méretei:
3.2X9.5X11 inch
Mágnesesen árnyékolt hangszórók
Automatikus be/kikapcsolás, ha hangot kell kiadni
Beépített tápegység

*Lóti*

# Diamond Sonic Impact S90

A Diamond a grafikus kártyák piaca után szemet vetett a hangkártyákra is, és beszállt néhány igen újszerű megoldásokat tartalmazó hangkártyával az addig szinte kizárólag a Creative Labs által uralt területre. A Diamond MonsterSound volt az első hangkártya, melyet már egyértelműen Windows 95 alá terveztek, és ami talán ennél is fontosabb, hogy vele együtt debütált a 3D hanggyorsítás fogalma PC-n. A MonsterSound ugyanis támogatta az akkor még igencsak gyerekcipőben járó DirectSound 3D-t, és az éppen útjára indított A3D-t is.

Azóta a DirectSound 3D kezdi kinőni magát, és a legújabb játékok nagy része már támogatja ezt a szabványt is. A 3D hangmegjelenítés és gyorsítás terén azonban megismétlődni látszódik a Glide és a Direct 3D küzdelme. Az Aureal nevű cég ugyanis kihozta a fent említett, A3D nevet viselő API-t, mely a DirectSound 3D konkurense. Az A3D-t számos játékfejlesztő cég jobbnak tartotta, mert könnyebben kezelhető volt, mint a DirectSound 3D és két hangfalon is képes igen telt, valósághű térhatású hangzást előállítani. Az A3D igen fontos jellemzője azonban még, hogy a DirectSound 3D feletti szabvány. Ha egy kártya nem támogatja ugyanis az A3D-t, akkor az A3D visszakapcsol DirectSound 3D üzemmódba.




Az A3D API sikere alapján, és a 3Dfx Interactive által kifejlesztett Glide API és azt támogató, szintén 3Dfx Interactive által kifejlesztett hardware-ek bombasztikus áttörése után mindenki azt várta, hogy az Aureal is kihozzon egy A3D alapú chipset-et. Az AU8820 chipset, mely a keresztségben a Vortex nevet kapta, azóta igen elterjedtté vált több okból.

Az első helyen az áll, hogy ez a "legkompatibilisebb" chipset, hiszen az Aureal saját A3D szabványát természetesen támogatja, és a DirectSound-ot is ismeri. Fontos érv volt emellett, hogy az Aureal Vortex chipset az A3D szabványt igen jó teljesítménnyel kezeli le az egyes programokban, és a DirectSound 3D alatt is jó teljesítmény várható tőle. A harmadik szempont az olcsósága volt, és szintén nem elhanyagolható szempont mindezek mellett az ekkorra már igen jól csengő Aureal név használata sem.

A számos neves és nem túl neves gyártó után most a Diamond is kihozott egy Vortex alapú kártyát, Sonic Impact S90 néven. A Sonic Impact S70 igen szép sikereket ért el a játékosok körében kiváló DirectSound 3D teljesítménye révén. A Sonic Impact S90-nel a Diamond az S70 szolgáltatásait szeretné még a teljeskörű hardware-es A3D támogatással megfejelni.

A végeredményként kapott Sonic Impact S90 összességében a ma kapható játékhoz maximálisan ajánlható hangkártya. A teljeskörű, hardware-es DirectSound 3D és Aureal A3D támogatás révén bármely 3D hangzást használó játékot térhatású hangzással élvezhetünk vele gépünkön. A 3D gyorsítás mint látható már nem csak a grafikus kártyák sajátja, hanem a hangkártyák is rendelkeznek erre API-kal, gyorsító chipset-ekkel és ezekre épülő kártyákkal is. A gyorsítás nagyságrendje nem éri el a grafikus kártyákénál tapasztalható mértéket, de azért egy 3D hanggyorsítást nem használó és azt használó hangkártyával felszerelt azonos gép között 5-10 % frame-rate javulás is elérhető megfelelő játékokban, az utóbbi konfiguráció javára. Az Aureal Vortex és az azt használó Sonic Impact S90 mindkét API alatt jó teljesítményt nyújt. Mindkét API alatt létezik nála gyorsabb kártya, de kiegyensúlyozottan jó teljesítményével jelenleg egyedül áll.

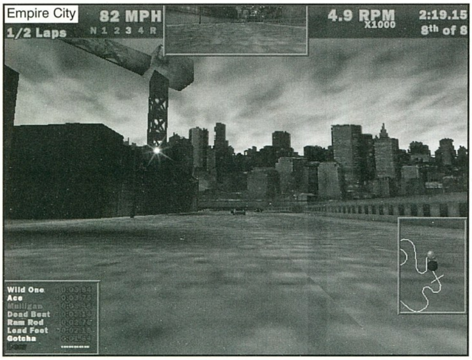
Mindezen gyorsasági szempontok mellett természetesen a Diamond ügyelt arra, hogy egy igényes kártyát hozzon ki - a Sonic Impact is kiváló jel-zaj viszonnyal bír és igen dinamikus a hangzása.

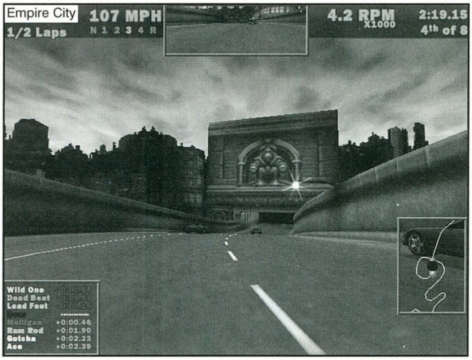
Összességében a Sonic Impact S90 egy igen jó, általános 3D hanggyorsító megoldásnak számít ma, mely az egyéb kedvező tulajdonságok mellett még egy nagyon fontos jellemzővel bír. Mivel igen olcsónak számít ebben a kategóriában, így végre széles rétegek számára megnyithatja a valódi 3D hanggyorsítás területét.

**Pixel Multimédia Kft.**
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu

**INFO**

# NFS3 - Cheat különszám




Bevallom őszintén, ilyen még nem fordult elő velem. Jött, láttam és győzött. Természetesen az NFS3-ról van szó, életemben az első olyan autós programról, mely annyira le tudott kötni, hogy akár éjszakákba nyúlóan is meredten nyomogattam a gombokat, az első hely reményében. Kifejezetten kellemes élmény volt, hogy egy 166-os Pentiumon Voodoo 1-gyel is teljesen élvezetes a játék. Persze ez az oldal nem az én élményeim ecsetelésére született, hanem az NFS3 sokféle beépített cheatjének ismertetésére. Vágjunk tehát bele.

## ÚJ PÁLYÁK

Az alapjátékban el van rejtve az Empire City pálya, melyet az empire kód beírásával kaphatunk meg. Nem túl nehéz a közlekedés rajta, inkább csak a látványért érdemes kipróbálni.

## APRÓSÁGOK

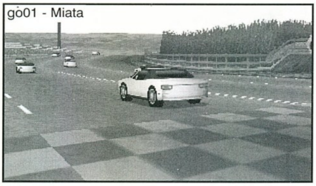
Két kiegészítő kód a berhelőbb kedvűeknek. A gofast parancsra kocsink kb. 50%-ot gyorsulni fog mind végsebesség, mind gyorsulás tekintetében. Próbáljuk ki egy El Nino-val, tutira eláll a lélegzetünk. A másik kód a rushhour, mely az életünket igencsak megkeserítő forgalmat csökkenti le minimálisra az utakon. Nekem ez néha kifejezetten jól jött, mert a rendőröket mindig lenyomtam, de a szembejövő kocsik nagyon idegesítettek, főleg akkor, amikor nem a saját sávjukban közlekedtek. Apropó, rendőrök. Ha halljátok már a ciripelést, akkor készüljetek, mert ha egy kicsit fékeztek a rendőrkocsi felbukkanásakor, akkor az mindig befarol és ezt mindig jobbra teszi.

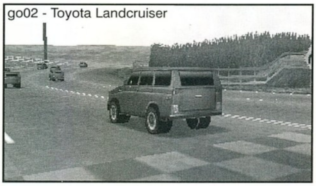
## KOCSIK

Itt kezdődnek az igazi érdekességek. A merc kód egy Mercedes CLK-GTR kocsit, míg az elninor az utak királyát, az El Nino-t varázsolja a fenekünk alá. Mindkét kocsi rendkívül érdekes, érdemes kipróbálni őket. Ha csak szimplán az összes kocsit használni szeretnénk, akkor nincs más dolgunk, mint az allcars kódot bepötyögni. Az összes eddigi kód ha bekapcsoljuk őket, akkor a játékból való kilépésig él. Van azonban 21 kód, melyek csak egy verseny erejéig hatásosak és segítségükkel 21 extra kocsival mehetünk egy versenyt. Ellenfeleink minden esetben hasonló kocsik lesznek. A kód beírása után itt is hallhatjuk a szokásos ciccegő hangot, mely a cheat elfogadását jelzi. Az autók nagyon különbözőek egymástól, főleg a teherautó jellegűekkel rettenetesen nehéz bánni, de persze mindent meg lehet szokni.

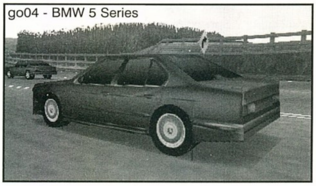
Használjátok egészséggel a kódokat, és jó játékot kívánok.

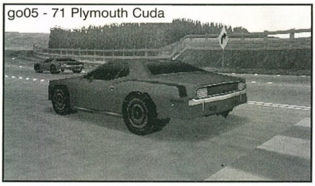
*Bear™*

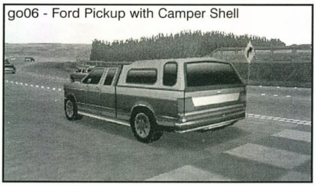

gò01 - Miata

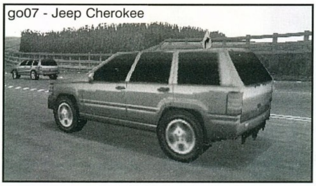

go02 - Toyota Landcruiser

go03 - Cargo Truck

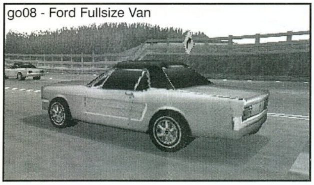

go04 - BMW 5 Series

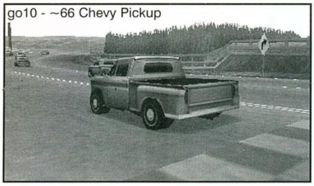

go05 - 71 Plymouth Cuda


go06 - Ford Pickup with Camper Shell


go07 - Jeep Cherokee

go08 - Ford Fullsize Van

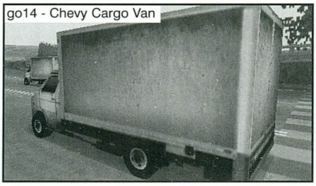

go08 - Ford Fullsize Van

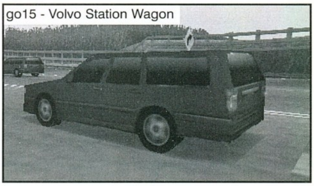

go10 - ~66 Chevy Pickup

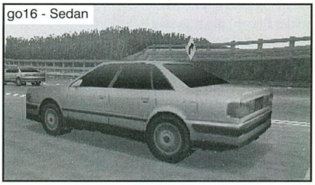
go11 - Range Rover

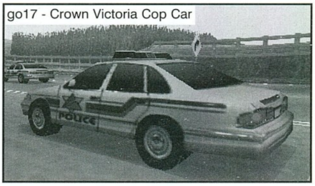
go12 - School bus

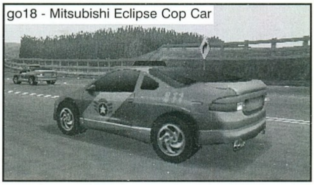
go13 - Taxi - Caprice Classic

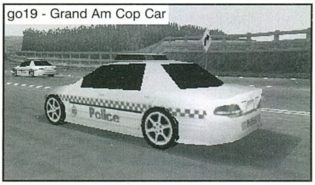

go14 - Chevy Cargo Van


go15 - Volvo Station Wagon


go16 - Sedan


go17 - Crown Victoria Cop Car

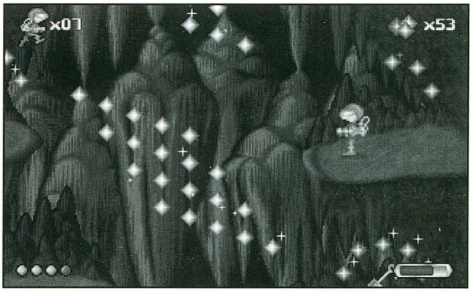


go18 - Mitsubishi Eclipse Cop Car


go19 - Grand Am Cop Car

go20 - Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle

go21 - Cargo Truck

# Shareware rovat

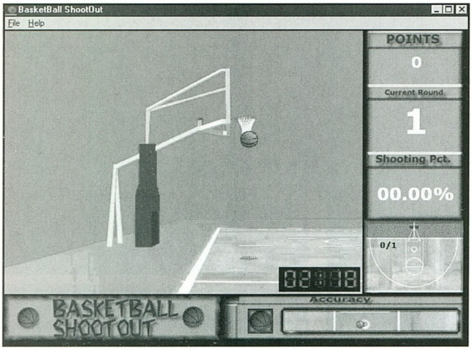



### BASKETBALL SHOOTOUT

Minden bizonnyal soha nem fog szerepelni ez a program a számítógépes sportjátékok toplistáján, pedig merem állítani a játék alapötlete nem rossz, mi több egészen eredeti. Alapjában véve egy kosárlabdajátékról van szó, melyben

Ha tovább fejlesztik a játékot és jóval több állítási lehetőséget építenek a programba, akkor nagyon élvezhető lenne. Ennek hiányában leginkább egy reflexjátékra hasonlít, kissé mellőzve a kosárlabdajáték élvezetét.

*stanchat@interaccess.com*



természetesen kosárra kell dobálnunk méghozzá hárompontos kosarakat. A dobásaink irányát sajnos itt nem mi fogjuk meghatározni, csak az erejét tudjuk befolyásolni. Ez a lent látható un. accuracy ablakban állíthatjuk be, mégpedig úgy, hogy az állandójelleggel jobbra-balra mozgó labdát egyszerűen csak megállítjuk (space). Természetesen a dobásunk csak akkor lesz eredményes, ha a labdát valahol majd középen, vagyis a kosár közelében fogjuk majd eldobni. A játék meghatározott ideig (3perc) tart, mely idő alatt 4 szintet kell teljesítenünk. Az egyes szintek abban különböznek egymástól, hogy eltérő pozíciókból fogunk kosárra dobni.

**A szintek teljesítése:**

1. 10 dobásból 5 kosár
2. 8 dobásból 5 kosár
3. 7 dobásból 5 kosár
4. 6 dobásból 5 kosár

### BRICKANOID V1.0

Sergej Savchenko, San Carlos-i lakos alkotta ezt a játékot, mégpedig az Europress ismert Klick & Play nevű játékszerkesztőjével. A program ugyan egy labdanélküli, de felfogásában egyébként teljesen hagyományos Breakout avagy Arkanoid stílusú falbontós játék. Különlegessége, hogy a szokásos ütő helyett egy űrhajót fogunk irányítani melynek mozgása nemcsak jobb és bal irányokra korlátozódik.

**Kezelés:**

Kurzor bill. - mozgások
Ctrl - lézer
Shift - rakéta
Space - pajzs

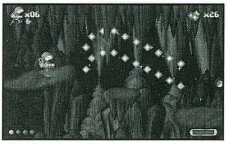
Célunk; a fent látható téglák és a fal lebontása-szétlövése mellett, a leeső tárgyak felszedése (szürke és a narancssárga gömbök). Valamint elkerülni a bombákkal való ütközést és a fenti ágyúk lövedékeit.

*http://www.modifilan.com/games*

### DIGIT!

A Pixel Painters névjeggyel ellátott játékok gondolom nem ismeretlenek a sw. kategória szerelmeseinek. Az Angol illetőségű P.P. több mint tíz éve készít játékokat PC platformra, számuk pedig ma már százas nagyságrendben mérhető. Az eddig megjelent programok jórészt középszerűek voltak most viszont mintha megrázta volna magát és egy egészen remek kis platform játékkal rukkolt elő.

Íme a Digit! Mely egy igen hangulatos amolyan ugra-bugra program s ráadásul igen sok (ha nem is eredeti) ötletben bővelkedik. A játéknak tulajdonképpen csak egyetlenegy célja van, átjutni a következő szintre és ha lehetséges,



akkor összegyűjteni minél több tárgyat (bár ez nem feltétlen szükséges).

**Kezelése:**

Kurzor bill. - mozgások
Alt - tűz
Ctrl - ugrás
Space - fúrás
F10 - szünet

**A tárgyak:**

Gyémántok - pontszám (100db=1élet)
Rúgó - nagyobb ugrás
Rakéta - erősebb lövés
Hátrakéta - repülés
Ezüst és arany alakok - energia és élet
Ásó (három darab) - extra játék.

A szinteken található ellenfelek igen változatos képet mutatnak, az első pályán például csigákkal és sárkányokkal, majd a továbbiakban sündisznókkal és repülő micsodákkal is találkozhatunk. Az

Screen from Dig It! (Great Waters)

utolsó pályákon pedig az addigi összes ellenfél szellemeivel kell majd szembeszállnunk.

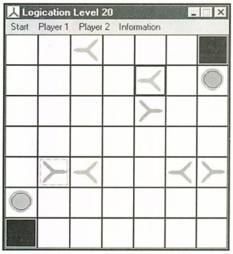
A kijáratokat, melyekből a későbbiekben akár több is lehet egy nagy "X" jelzi, erre ráállva egyszerűen csak lefúrjuk magunkat (Space) a következő szintre. Itt jegyezném meg, hogy igen sok rejtett pálya található a játékban (2-3 repedés a földön) melyekhez a már említett lefúrásos módszerrel jutunk

Screen from Dig It! (Underworld)

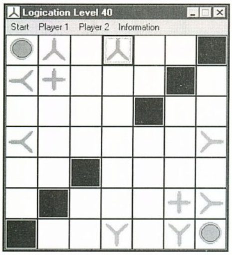
el. A rejtett pályákon sok olyan tárgyat fogunk találni, melyek egyébként a főszinteken nincsenek (hátrakéta, extra ugrás, plusz élet). A Digit! sw. változata sajnos csak ötszintes, de úgy gondolom, ezzel is nagyon jól ellehet szórakozni. Fiatalabb korosztálynak pedig kifejezetten élvezetes időtöltés jelent a program.

## LOGICATION V1.0

Egyszerű logikai-stratégiai program, ahol a "csata" egy 7x7 kockára osztott táblán zajlik. A játékot játszhatjuk egymás ellen (human-human) illetve a számítógép ellen is (human-computer) akár három nehézségszint beállítás mellett. A program logikája igen egyszerű, el kell foglalnunk az ellenfél körrel jelzett kockáját. A nyeréshez szerencsére elég csak egyetlenegy bábúval bejutnunk az áhított célba.




Első ránézésre talán furcsának tűnhetnek maguk a bábuk, de ha elkezdünk játszani, akkor hamar rájövünk, hogy a bábúk alakja (X, Y, +, I) egyben azt mutatja mely irányokban képesek mozogni. Azaz például az "I" alakú bábúkkal csak egyenesen előre és hátra az "X" alakúval pedig kizárólag átlósan




tudunk lépni. A program 40 szintje nemcsak a számítógép stratégiájában tér el egymástól, hanem abban is, hogy más és más bábúkkal fogunk játszani az egyre bonyolultabb pályákon. Érdekes helyzetekkel is találkozhatunk a játék során. Van, amikor a gép egyszerűen nem hajlandó támadni egyszerűen csak arra vár mit lépünk mi. Felfogásában egyszerű, mégis szórakoztató játék.

*http://www.brainblock.com*

## ULTISOFT

Ez a fiatalnak számító Amerikai csapat a neve ellenére nem, vagy nem csak kártyajátékokat készít, hanem a legváltozatosabb alkotásokkal rukkolt már elő.

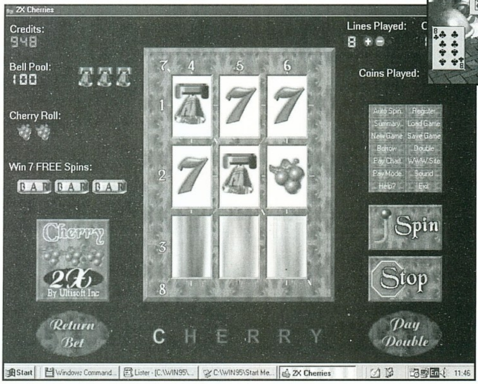
Az eddig megjelentett programjainak száma ma már meghaladja a százat, így szabályosan elárasztotta a sw. piacot. Ezzel, a jó értelembevett üzletpolitikájával az egykoron hason módszerrel híressé vált Epic csapatra emlékeztet leginkább. Most nézzünk pár Ultisoft játékot.

### 2X Cherries

Egy "igazi" cseresznyés Slot machine, azaz egy félkarúrabló szimulátora, melyben a már megszokott karrángatás és pénzbedobás mellett bonusz kártyajátékokkal is találkozhatunk. Ezek játékok általában meghatározott gyümölcsök együttállásakor illetve adott pontszám elérés esetén jönnek elő és a dupla, vagy semmi elvet követik. A programot, az élethű animációk és hangeffektektek nagyon élethűvé varázsolják.

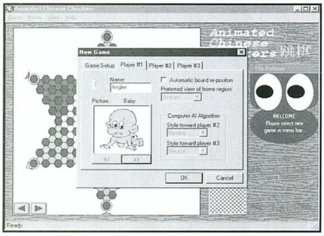
### Kezelés:

L - játékosok
C - pénzbedobás
Enter - kar
Space - stop




### Animated Chinese Checkers v1.0

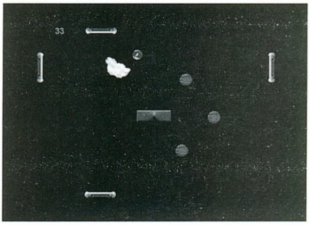
Néha előfordul, hogy a családtagok csak úgy egyszerűen




rászabadulnak a számítógépre, és természetesen mindenki játszani szeretne vele. Ilyenkor jól jön egy olyan játék, amivel többen is játszhatunk, mégpedig egyszerre. Ezt a programot éppen az ilyen esetekre ajánlják. Az ismert táblásjátékban az a cél, hogy átvigyük a bábuikat a szembe lévő és a sajátszínnel megegyező kockákra. Azaz egy szimpla helycserés játékról van szó. A lépéseket egyes esetekben ugrásokat egyenként, felváltva fogjuk elvégezni, ezek nagysága 1-1 illetve átugrásnál 2-2 kocka, ennél nagyobb ugrás nem lehetséges. A játék grafikája egészen kellemes, aranyosak a karakterek és jók a hanghatások. Könnyű és logikus az irányítása, mellesleg sokrétűen állítható program.

### 3D Spinball

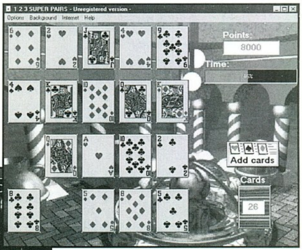
Koncentráló és egyben kombináló képességünket tehetjük próbára ebben a játékban. Elvileg egyszerű is lenne a dolgunk, hisz mindössze csak le kell bontanunk, szét kell ütnünk azt a pár tárgyat ami a képen létható. Ehhez 2-2 ütő áll a rendelkezésünkre 4 oldalon és már most jelzem, hogy a szembe levő ütők párt alkotnak, azaz egyszerre fognak mozogni. Az ütőket egérrel mozgatjuk, vízszintes mozgatással az alsó és felső, függőleges mozdulattal pedig a jobb illetve bal ütők mozognak. Ha belegondolunk, akkor



egy sarok labdánál igen érdekes mozdulatokra készteti a játékost. Hát csak ügyesen...

### 1-2-3 Superpairs

Ha szereted az idegfeszítő memóriajátékokat, akkor ez a programot épp neked írták. Itt ugyanis a táblán látható kártyák párjait kell megkeresnünk, mégpedig igen rövid idő alatt. Nehezítés, hogy csak az egymással szomszédos (vízszintesen, függőlegesen, átlósan)

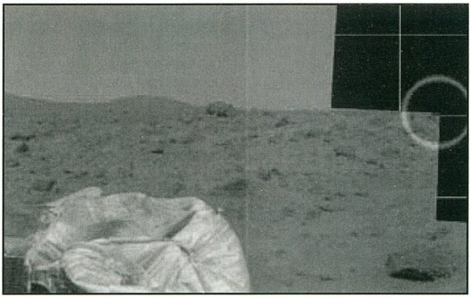



párokat vehetjük le. Ha levettünk egy-egy párt, akkor újrahúzhatunk a lenti pakliból (add cards) égészen addig, míg el nem fogynak a lapok. Ezek után már csak a maradék lapokat kell párosítanunk. Persze az időnk ekkor már valószínűleg igencsak a végéhez közeledik, siessünk.

*http://www.ultisoft.com*
*http://www.shareware-australia.com/ultisoft*

***Angler@freemail.c3.hu***

# Net



Helló-halló Elektor Kalandorok...

...mondanám, ha én volnék Dévényi Tibor, de nem mondom, inkább megszórlak benneteket egy kis sport szelet halommal. („Pontos labda!")

Nem tudom, emlékeztek-e még a Toy Story-ra? Szerény véleményem szerint egy valóban meghatározó filmtörténeti alkotásról van szó, baromira eltalált szereplőkkel, kicsit bugyuta, de jó cselekménnyel. A Pixar nevéhez fűződik a film, akik most hálaadáskor (tudjátok, ez egy amerikai ünnep) kezdik majd vetíteni odaát a Bugs Life-ot. A Toy Story II produkció előtt jelenik meg tehát ez a film, aminek érdekessége, hogy egy másik stúdió teljesen hasonló témájú alkotásával (Antz, szintén 3D anim) közel egy időben kerül forgalomba. A Bugs Life-ot a Disney forgalmazza, javaslom, nézzétek meg a hivatalos homepage-et, jó lesz az anyag. A komponista pl. ugyanaz a Randy Newman, aki a Toy Story soundtrack-et is komponálta jól. („...ha vár egy jóbarát, vár rád egy jóbarát, ha az élet leteper vagy a távolság szólít: menned kell...") **(http://www.pixar.com/** ill. **http://www.bugslife.com/)**

Lehet, hogy kicsit keményebb olvasmány ez a fiatalabb generációnak, viszont mindenképpen szeretném figyelmetekbe ajánlani a Magyar Narancs internetes honlapját. Tudom, sokan fogják most szájukat citrom alakúra görbíteni, mert bizony van benne kőkemény politika is jócskán, meg sok komolyság, de emellett rengeteg finom falat is szemünkre akadhat. Személyes kedvencem például Szily László, aki embersport rovatában számol be egy-egy horgászkalandjáról. Persze mondanom sem kell, hogy annyi köze van a horgászathoz az írásainak, mint nekem Mátraújfaluhoz, csak a körül bonyolódik. A macskák párzásától kezdve a kocsmában történt halőrnővel folytatott beszélgetésen át minden megtalálható és mégis oly mókás. Aztán itt van Para-Kovács Imre, aki mindig ír évente egy Tankcsapda koncert beszámolót, ami meg kb. arról szól, hogy borult bele az asztalon a hamutálba, mert cső részeg volt. Sajnos neten nincs fönn az egész szám (fizetős), csak szemelvények, de szerintem hazafelé a buszon jó olvasmány lehet a Guru mellé. **(http://www.net.hu/narancs/)**

Vajon van élet a Marson? Kering a neten néhány fotó, talán átverés, talán nem az, ami megmutatja, hogy mit is látott valójában a Sojourner azon a bizonyos vörös planétán, amikor földet ért. Néhány feltűnően kerek építményhármas, egy antenna a távolban, ilyesmi. Én magam nem hiszek ebben, sőt kacagom kell az egész hallatán, de hátha tudok valakinek újat mutatni. Sőt, kimondottan Photoshop gyanús ez az egész, de mivan, ha mégsem? **(http://www.webflier.com/backline/)**

Itt van Brak és az Ő homepage-e, ami hihetetlen dilettáns. Az alkotó életkora legdurvább feltételezéseim sem haladja meg a 9 földi esztendőt, de annyira bűn sz*, hogy kötelező megtekinteni. Vannak itt Brak rajzai (farmer, csirke, királyfi és királylány, kakas, pirítós), részletek Brak noteszéből („kedves naplóm, én vagyok az, Brak, hogy vagy manapság?"), szemelvények Brak humorából („a viccek: 1) mulatságosak 2) humorosak") és így tovább. Ne vegyük komolyan, különben zártosztályon kötünk ki. Ehhez kapcsolódik az az élményem, amikor két ilyenforma idős kislányt láttam Windows előtt. Az egyik gépelt, a másik az egeret húztavonta és közben rajzolgattak, ikonokat mozgattak, énekeltek - borzalmas volt. **(http://www.cartoonnetwork.com/spaceghost/cod/brak/index.html)**

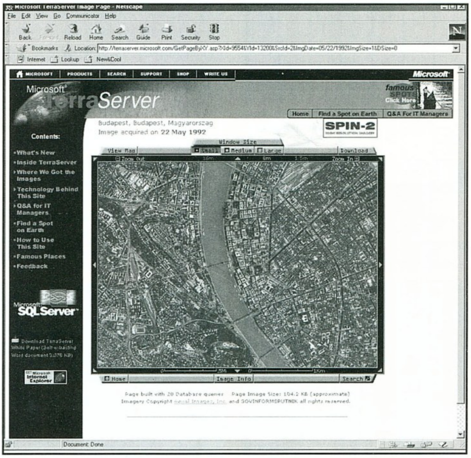
Manapság minden nyomorék site e-mail címet árul, ami nem utolsó sorban király reklámhordozó nem beszélve a részletes felhasználói adatokról. Itt van a Quakemail, ami web alapú e-mail szolgáltatást kínál - ingyen. Ki ne szeretné, ha e-mail címe a @quakemail.com-ra végződne? Félre a Hotmail-lel és egyéb mulatságos viccelményekkel. Készítsen mindenki magának Quake-es e-mail címet. Világ Quakerei UNITE! **(http://www.quakemail.com/)**

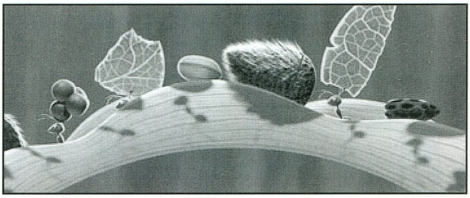
Ezzel be is fejeztük a mai Internet körképünket, öcsém egyik szívhez szóló mondásával zárnám a lapot, mielőtt rávetné magát egyetlen szem agyontaggelt PC-nkre „komandósz"-t sikoltva: *„na nehogymá a veréb kardot rántson"*

*angelday@pganet.com*
*(a szerző a Quake.hu szerkesztője)*

Vargatom hívta föl a figyelmünket a **www.terraserver.com**-ra. Mondván, hogy itt találhatunk on-line műholdas felvételeket a Földről, sőt a képek között meg lehet keresni Magyarországot is. Erről kis túlzással az jutott eszembe, hogy akár a Guruban az ablakból integetve magamat is megnézhetem majd az Interneten. Szépen klikkelgetek, a server pedig x időnként frissíti a műholdról a kiválasztott térkép darabot. Persze mint kiderült erről szó nincs (talán majd pár év múlva), Budapestről például a legutolsó felvételeket '92-ben készítették. Ettől független azért érdekes lehet a site, ma a COMPFAIR-en, a Microsoft standon is ejtettek pár szót róla. Nem csoda hiszen ők büszkélkedhetnek a site fenntartásával, és a megdöbbentő paraméterekkel rendelkező server gép üzemeltetésével. Ennek az alapja egy DIGITAL AlphaServer 8400 a Compaqtól. Amennyiben lehetőségünk lenne bepillantani a gépbe találnánk 8db 440MHz-es, 64-bites Alpha processzor, 10GB RAM-ot, 46db 9GB Ultra SCSI Winchestert. Hogy csak a legfontosabbakat említsem:). Természetesen az operációs rendszer Windows NT (az 5.0-ás béta kód ), a manager program pedig a Microsoft SLQ Server 7.0. Ezek együttesen fél éve mennek fagyás nélkül. Tisztán látszik, hogy elég hi-tech dolog ez a terraserver.

*Shoebaron*



# VII. HAJDÚ-COMP

## Számítás-, Irodatechnikai és Kommunikációs Szakkiállítás és Vásár

# 1998. november 4-7.

## Bartók terem

1991-ben első alkalommal rendezte meg a Kölcsey Ferenc Művelődési Központ és a Partner Iroda (Hajdú-Comp Kiállítás és Vásárszervező Iroda) a **HAJDÚ-COMP** kiállítást néhány résztvevővel.
Az idén 25 leendő kiállító jelezte részvételi szándékát.
Ez a Kiállítás és Vásár - több mint 300m²-en - a hardver és a szoftver eszközök bemutatója. Itt minden megtalálható, ügyviteli szoftverek, másolástechnika, Internet, telefonok, játékprogramok, stb.
A kiállítók nemcsak Debrecenből, hanem Budapestről, Nyíregyházáról, Bajáról az ország különböző részeiről érkeznek.

| | | |
|---|---|---|
| Megnyitó: | november 4-én | 10 órakor |
| Nyitvatartás: | november 4-5-6. | 9-18 óráig |
| | november 7. | 9-14 óráig |

**A BELÉPÉS DÍJTALAN!**

Mindenkit szeretettel várnak a Szervezők.

# 4M COMPUTERBONTÓ

„4M“ Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest,
Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

## Helyesbítés!

**A Netgames cikknél a cégnevét rosszul írtuk a PC GURU 98/10 számában, helyesen a cég neve Hold Comp Bt., címe Budapest, XXI. ker. Árpád u. 21. Tel.: 420-6871, 06-209-618-726**

# ELSŐ Magyar *Hivatalos* FIFA'98 bajnokság!!!

## 1998. december 18-20-ig!

*3 napos fergeteges verseny Budapesten,*
*az* **Általános Művelődési Központ-ban.**
**Budapest, XXI. Simon Bolivár stny. 4-8.**

Kezdés: *december 18-án, pénteken 16 órakor!*

Nevezési határidő: *1998. december 12.*

Nevezési díj: *1.000 Ft*

Nevezni lehet a **GAMELAND** üzletekben személyesen:
Budapest, XX. ker Baross u. 55. Tel.: 284-14-71
Budapest, VII. ker. Erzsébet krt. 21. Tel.: 06-209-441-564

**Legyél TE a bajnok!**

# Mit kezelnek a 3D-s programok?

Üdvözlet mindenkinek!

Gondolom kicsit furcsán néznek ki ezek a táblázatok, de ha minden igaz és jól kalibráltuk a font méretet, akkor éppen az olvashatóság határán befért minden, amit szerettünk volna megosztani veletek. Ahogy szaporodnak a 3D gyorsítók és újabbnál újabb hangkártyák jelennek meg a piacon, egyre elkeseredettebben próbálják az emberek kiválasztani a számukra éppen megfelelőt. Az egyik kiválasztási szempont lehet talán a támogatotság. Ebben próbál segítséget nyújtani az alábbi táblázat, amely felsorolja, hogy a közelmúltban mejelent és a megjelenés előtt álló játékok milyen API-kat, szabványokat támogatnak. De mindenek előtt következzen a rövidítések és mozaikszavak magyarázata, hiszen anélkül ez a táblázat semmit sem ér.

**D3D:** A kártyák 99%-a rendelkezik D3D támogatással (most így hirtelen nem tudunk olyan 3D-s kártyát, amin ne futnának a D3D-s játékok). Egyes vélemények szerint a D3D messze nem a legkiforrottabb API. Bár az is igaz, hogy folyamatosan fejlesztik, ennek eredményeképpen a DirextX6-ban már egy alaposan átdolgozott, kijavított D3D kapott helyet.

**OPEN GL:** Játékos szemmel a következőt jelenti: Quake és társai. Éppen ezért azoknak, akik az ilyen tipusú játékokat szeretik nagyon fontos az Open GL driver. A legtöbb gyártó fejleszt ilyen meghajtó-programot. Szerencsésebb esetben alfa vagy béta verziók már hozzáférhetőek.

**GLIDE:** A 3Dfx saját API-ja, ami azt jelenti, hogy kizárólag a Voodoo chippel ellátott kártyákon futnak a Glide-os programok. Nagyon népszerű, az elmúlt időkben gyakorlatilag egyeduralkodónak számított.

**RRDL:** A Rendition fejlesztette ki a Rredline-t, ami a Verite alapú kártyák saját API-ja. Támogatottsága minimálisnak mondható, bár olyan nagy cégek is fejlesztenek rá mint a UBI Soft és az Argonaut.

**PSGL:** A PowerSGL-t a VideoLogic fejlesztette ki, a PowerVR chipsetes kártyákhoz. A NEC "in-house" programjain kívűl csak néhány játékcég fejleszt alá (Ahová jutott az áldásból a NEC részéről:)). A DirectX6 és az Open GL elterjedésével egyre inkább háttérbe szorul.

**3D Now!:** Kicsit kilóg a felsorolásból, hiszen ez nem egy grafikus kártya API-ja, hanem a AMD által kifejlesztett 3D utasítás készlet. Kizárólag az AMD K6-2 3D processzor család és utódjai támogatják, úgy tűnik a szoftvergyártó cégeknek elnyerte a tetszését. (Pl. Unreal) Hasonlóan az MMX-hez, 3D kártya nélkül félkarú óriás.

**DS3D:** DirectSound 3D a DirectX része, alap követelmény a pozicionált 3D hangzáshoz. Ez szolgál a következpő két szabvány alapjául is. (Pl.: S3 Sonic Vibes, ESS Maestro...)

**A3D:** Az Aureal 3D a Vortex chip nativ API-ja, pozicionált 3D hangzás megvalósítására szolgál. Ez is egy spec. DS3D kiterjesztés. (Pl: Turtle Beach Montego 3D, Monster Sound M 80, MX 200)

**EAX:** A Creative Labs válasza a Aureal kihívására (némi Microsoftos segítséggel). Több mint 100 szoftverkészítő cég dolgozik már olyan programon, amely használja az EAX-et, ezen termékek közül 30

| Játékok | Kiadó | Megjelenés | Stílus | D3D | OGL | Glide | PSGL | RRDL | 3DNow! | DS3D | A3D | EAX | DS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Actua Soccer 2 | Gremlin | 1998 | Sport | + | - | + | + | - | - | - | - | - | - |
| Adidas Power Soccer 98 | Psygnosis | 1998 | Sport | + | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Air Warrior III | Int. Magic | 1998 | Simul. | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Alien Resurrection | Fox | 1998 | Action | + | - | + | - | - | - | - | - | + | - |
| Alien vs. Predator | Fox | 11/98 | Action | + | - | - | - | - | - | - | - | + | - |
| Asteroids 3D | Activision | 12/98 | Action | ? | - | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| **Barrage** | **Activision** | **1998** | **Simul.** | **+** | **-** | **+** | **-** | **-** | **?** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| Battlezone | Activision | 1998 | Strat. | + | - | + | - | - | - | - | + | - | - |
| Beastwars | Hasbro | 1998 | Action | + | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Blade | Gremlin | 1998 | Action | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Blood 2 The Chosen | GT Interactive | 9/98 | Action | + | - | ? | - | - | ? | - | - | + | - |
| **Carmageddon 2** | **SCI** | **11/98** | **Sport** | **+** | **-** | **+** | **-** | **-** | **?** | **?** | **?** | **?** | **?** |
| CART Precision Racing | Microsoft | 1998 | Sport | + | - | - | - | + | - | - | - | - | - |
| Combat Flight Simulator | Microsoft | 12/98 | Simul. | + | - | - | - | - | ? | ? | ? | ? | ? |
| Conflict Freespace | Interplay | 1998 | Action | + | - | + | - | - | - | - | + | - | - |
| Croc - Legend of Gobbos | Fox | 1998 | J&R | + | - | + | - | - | - | - | - | - | + |
| **Daikatana** | **Ion Storm** | **12/98** | **Action** | **-** | **+** | **-** | **-** | **-** | **+** | **-** | **-** | **+** | **-** |
| Dark Project | Looking Gl. | 12/98 | RPG | + | - | + | - | - | - | - | + | - | - |
| Daytona USA Deluxe | Sega | 1997 | Sport | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Deathtrap Dungeon | EIDOS | 1998 | Action | + | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Descent | Interplay | 95/98 | Action | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Descent 2 | Interplay | 1996 | Action | - | - | + | - | + | - | - | - | - | + |
| Descent 3 | Interplay | 11/98 | Action | - | + | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Destruction Derby 2 | Psygnosis | 1996 | Action | nat. | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Deus Ex | Ion Storm | 1999 | Action | ? | ? | ? | - | - | + | - | - | + | - |
| Die By the Sword | Interplay | 1998 | Action | - | - | + | - | + | - | - | - | - | - |
| Drakan | Psygnosis | 2/99 | Action | + | - | ++ | - | - | + | - | + | + | - |
| Dungeon Keeper | EA | 1997 | Strat. | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Dungeon Keeper II | EA | 11/98 | Strat. | + | - | - | - | - | - | + | - | + | - |
| Duke Nukem Forever | 3DRealms | 1999 | Action | -*1 | + | + | + | - | + | - | - | - | - |
| **Earthsiege 3: Starsiege** | **Sierra** | **12/98** | **Simul.** | **-** | **+** | **+** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| Earthworm Jim 3D | Interplay | 11/98 | J&R | ? | - | ? | - | - | - | - | - | - | - |
| EF2000 2.0 | Ocean | 1997 | ? | - | - | + | - | + | - | - | - | - | - |
| European Air War | Microprose | 10/98 | Action | + | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Everquest | Sony | 1998 | online | + | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Extreme Assault | Bluebyte | 1997 | Simul. | - | - | + | - | - | - | - | - | - | + |
| **F-15** | **Origin** | **1998** | **Simul.** | **-** | **-** | **+** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| F-16 Agressor | Virgin | ? | Simul. | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| F-16 Fighting Falcon | Dig. Integr. | 1998 | Simul. | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| F-16 Multirole Fighter | Novalogic | 9/98 | Simul. | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| F1 Racing Simulation | Ubisoft | 1997 | Simul. | + | - | ++ | - | - | - | - | - | - | + |
| F1 Racing Simulation 2 | Ubisoft | 11/98 | Simul. | + | - | ++ | - | - | - | - | - | - | - |
| F22 Air Dominance Fighter | DID | 1998 | Simul. | + | - | + | - | - | - | - | - | - | + |
| FA-18 Korea | GSC | 1998 | Simul. | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Falcon 4.0 | Microprose | 11/98 | Simul. | + | - | + | - | + | - | - | - | - | + |
| FIFA 98 | EA | 1998 | Sport | + | - | ++ | - | - | - | - | - | - | - |
| FIFA Road To World Cup | EA | 1998 | Sport | - | - | + | - | - | - | - | - | - | + |
| Fighting Force | Core Des. | 1998 | Action | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Final Fantasy VII | EIDOS | 1998 | RPG | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Flight Unlimited 2 | EIDOS | 1998 | Simul. | + | - | - | + | - | - | - | - | - | + |
| Flying Nightmares 2 | EIDOS | 12/98 | ? | + | - | ? | ? | + | - | - | - | - | - |
| Force Commander | LucasArts | 11/98 | Strat. | ? | ? | ? | ? | - | ? | ? | ? | ? | ? |
| Formula 1 '97 | Psygnosis | 1998 | Simul. | + | - | + | - | - | - | + | + | - | + |
| Formula 1 '98 | Psygnosis | ? | Simul. | + | - | ? | - | - | ? | + | ? | ? | ? |
| Forsaken | Acclaim | 1998 | Action | + | - | - | - | - | - | - | + | - | - |
| Frogger | Hasbro1 | 1997 | J&R | - | - | + | - | - | - | - | - | - | + |
| **G-Police** | **Psygnosis** | **1998** | **Action** | **+** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **+** | **-** | **+** |
| Galapagos | EA | 9/98 | Simul. | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Gabriel Knight 3 | Cendant | 01/99 | Adv. | ? | - | ? | - | - | - | - | - | - | - |
| Gex 2 - Enter The Gecko | Crystal Dyn. | 1998 | J&R | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Grand Prix Legends | Papyrus | 9/98 | Simul. | - | - | + | + | + | - | - | - | - | - |
| Grand Theft Auto | Gremlin | 1998 | Action | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Grim Fandango | Lucas Arts | 9/98 | Adv. | ? | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| **Half Life** | **Valve** | **10/98** | **Action** | **+** | **+** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| Hardcore 4x4 | Interplay | 1997 | Sport | + | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Hardwar | Gremlin | 9/98 | Action | + | - | + | + | - | ? | ? | ? | ? | ? |
| Heavy Gear 2 | Activision | 12/98 | Simul. | + | - | + | - | + | - | - | + | + | - |
| Heretic 2 | Activision | 12/98 | Action | - | + | - | - | - | ? | ? | ? | ? | - |
| Hexen 2 | Activision | 1998 | Action | - | + | + | + | + | + | - | - | - | - |
| Homeworld | Sierra | 12/98 | Strat. | ? | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Hostile Waters | Rage | 3/99 | Action | + | - | - | - | - | ? | + | ? | + | ? |

| Játékok | Kiadó | Megjelenés | Stílus | D3D | OGL | Glide | PSGL | RRDL | 3DNow! | DS3D | A3D | EAX | DS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| House of the Dead | Sega | 1998 | Action | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| **I-War** | **Particle S.** | **9/98** | **Simul.** | **-** | **-** | **++** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| iF 22 ASF | DID | 1998 | Simul. | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| iF-22 Persian Gulf | ? | 9/98 | Simul. | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Incoming | Rage | 1998 | Action | + | - | - | - | - | + | + | + | - | - |
| Incubation | Bluebyte | 1998 | Strat. | - | - | + | - | - | - | - | - | - | + |
| Indiana Jones 5 | LucasArts | 2/99 | Adv. | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Interstate '82 | Activision | 2/99 | Action | + | - | + | - | + | - | - | + | + | - |
| iPanzer 44 | Interactive | 1998 | Simul. | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Israeli Air Combat | EA | 11/98 | Simul. | ? | - | ? | - | - | - | - | - | - | - |
| **Jane's F-15** | **EA** | **1998** | **Simul.** | **-** | **-** | **+** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| Jedi Knight | LucasArts | 1997 | Action | + | - | - | - | - | - | - | + | - | + |
| Jetfighter 3 | Interplay | 1997 | Simul. | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Joint Strike Fighter | EIDOS | 1998 | Simul. | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| **Kanaan** | **Argonaut** | **2/99** | **Action** | **?** | **?** | **?** | **?** | **-** | **?** | **?** | **?** | **?** | **?** |
| Kings Quest 8 | Sierra | 11/98 | RPG | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Klingon Honour Guard | Microprose | 10/98 | Action | -*1 | + | + | + | - | + | ? | + | - | + |
| **Lands of Lore 2** | **Virgin** | **1997** | **RPG** | **-** | **-** | **+** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| Lands of Lore 3 | Virgin | 12/98 | RPG | + | - | ? | - | - | - | - | - | - | - |
| Lego Island | Mindscape | 1998 | Adv. | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Longbow 2 | EA | 1997 | Simul. | + | - | + | - | - | - | - | - | - | + |
| Longbow Gold | EA | 9/98 | Simul. | + | - | + | - | - | - | - | - | - | + |
| **M1 Tank Platoon 2** | **Microprose** | **1998** | **Simul.** | **+** | **-** | **+** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **+** |
| MANX TT | Sega | 1997 | Sport | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Max Payne | 3D Realms | 10/99 | Action | ? | ? | ? | - | - | - | ? | ? | ? | ? |
| MDK | Shiny | 1997 | Action | + | - | + | + | + | - | - | + | - | - |
| Mechwarrior 2 | Microprose | 1996 | Simul. | + | - | + | + | + | - | - | - | - | - |
| Mechwarrior 3 | Microprose | 1/99 | Simul. | + | - | + | - | - | - | - | + | - | - |
| Messiah | Shiny | 2/99 | Adv. | + | - | + | - | - | + | - | - | + | - |
| MS Flight Sim. '98 | Microsoft | 1998 | Simul. | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| MIG-29 Fulcrum | Novalogic | 9/98 | Simul. | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Monster Truck Madness 2 | Microsoft | 1998 | Sport | + | - | - | - | + | - | - | - | - | - |
| Mortal Kombat 4 | ? | 1998 | Action | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Moto Racer 2 | EA | 10/98 | Sport | + | - | ++ | - | - | - | - | + | - | - |
| Motocross Madness | Microsoft | 9/98 | Sport | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Motorhead | Gremlin | 1998 | Sport | + | - | + | - | - | - | - | + | + | - |
| Myth: The Fallen Lords | Bungie | 1997 | Strat. | - | - | + | - | + | - | - | - | - | - |
| Myth II | Bungie | 11/98 | Strat. | ? | - | + | - | + | - | + | + | + | - |
| **N.I.C.E. 2** | **Magic Bytes** | **10/98** | **Sport** | **+** | **-** | **?** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| Nascar 3 | Papyrus | 12/98 | Sport | ? | - | + | - | + | - | ? | ? | ? | ? |
| NBA Live 99 | EA | 10/98 | Sport | + | - | - | - | - | - | - | - | - | + |
| Necronome | Mindscape | ? | ? | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Need For Speed III | EA | 9/98 | Sport | + | - | + | - | - | - | - | - | + | - |
| NHL Powerplay 98 | EA | 1998 | Sport | + | - | + | - | - | - | - | - | - | + |
| NHL 99 | EA | 10/98 | Sport | + | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Nightmare Creatures | Activision | 1998 | Adv. | + | - | - | + | - | - | - | - | - | + |
| **Omikron** | **EIDOS** | **9/99** | **Adv.** | **+** | **-** | **+** | **?** | **-** | **?** | **?** | **?** | **?** | **?** |
| Outlaws 3D | LucasArts | 1998 | ? | + | - | + | - | - | - | - | + | - | - |
| Outwars | Microsoft | 1998 | Action | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| **Pandemonium 2** | **Crystal Dyn.** | **1998** | **J&R** | **-** | **-** | **+** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| Panzer Elite | Psygnosis | 12/98 | Simul. | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Photex 2 | Terminal R. | 8/98 | ? | + | - | ++ | - | - | - | - | - | - | - |
| Pitfall 3D | Activision | 10/98 | ? | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Populous 3 | EA | 1/99 | Strat. | + | - | - | - | - | - | + | - | + | - |
| Prey | 3D Realms | 8/99 | Action | + | ? | ? | - | ? | - | - | - | - | - |
| Prince of Persia 3D | Microprose | 2/99 | Adv. | + | - | ? | - | - | - | - | - | + | - |
| Privateer 3 | EA | 12/98 | ? | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Pro Pilot '99 | Sierra | 11/98 | Simul. | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| **Quake (GL)** | **Activision/ idsoft** | **1997** | **Action** | **-** | **+** | **-** | **+** | **+** | **+** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| Quake II | Activision/ idsoft | 1998 | Action | - | + | - | - | + | + | EAR | - | - | - |
| Quake III Arena | Activision/ idsoft | 1999 | Action | - | + | - | - | - | ? | ? | ? | ? | ? |
| **Raven Of Darkness** | **Chaotic Games** | **?** | **?** | **-** | **+** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| Rayman 2 | Ubisoft | 12/98 | J&R | ? | - | ? | - | - | - | - | - | - | - |
| Red Baron II / 3D | Dynamix | 1998 | Simul. | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - |
| Redline Racer | Criterion | 1998 | Sport | + | - | + | - | - | - | + | + | - | - |
| Requiem: Wrath of Fallen | 3DO | 12/98 | Action | - | - | + | - | + | - | - | - | - | - |
| Resident Evil | Virgin | 1997 | ? | + | - | + | + | + | - | - | - | - | + |
| Return To Crondor | 7th Level | ? | ? | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Robo Rumble | Topware | 1998 | Strat. | + | - | ++ | - | - | - | - | + | - | - |
| Rogue Squadron | LucasArts | 12/98 | Action | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

már megjelenésre vár. Az Unreal pl. alapból támogatja. (SB Live)

**DS:** Ez nyújtja az igazi térhatású hangot (lásd. házimozi rendszerek). Hátránya, hogy speciális és drága cuccok szükségeltetnek hozzá. (Dolby Surroundos erősítő)

A táblázatért köszönet Crasten Geutebruecknek.

(A táblázat vége sajnos sehogy sem fért ide, ezért a CD-re tudtuk csak felrakni.

*lóti, shoebaron, sakman*

# HoldfényExpressz

**KISPÁL ÉS A BORZ**
**TESIS A VILÁG,**
**HOLDFÉNYEXPRESSZ**

Vannak zenekarok, melyek valamikor elkezdték úgy ahogy nekik tetszett, nagy nehezen sikerült kiadniuk az első lemezüket, s ha valami nem hétköznapi sült ki a dologból, akkor az emberek nagyobb része felháborodásukat kinyilatkoztatva, nem éppen dicsérő jelzőkkel illette őket. Volt azonban egy kisebbség, akit valamilyen oknál fogva mégis megragadott ez a különös zene. Igaz kevesen voltak, ellenben minden klubban megrendezett koncerten ott voltak, együtt éltek a zenészekkel, szerették őket, s szinte mindenki ismert mindenkit.

A zenekarok azonban felnőttek, a lelkesedésen kívül a pénz is elkezdte érdekelni őket, s azon gondolkoztak, hogyan lehetne az eddig közönnyel, elutasítással viselkedő többséget a lemez

megvételére rábírni. Na ebből lettek a problémák, ki-ki a maga módján változtatott stílusán, nemritkán visszanyúltak egészen a lakodalmas mulatók szintjéig, becsempészték dallamaikat saját kis zenéjükbe, s lőn csoda, a népnek tetszett, az igazi rajongók viszont elpártoltak, mondván, a zenekar eme üzenete már nem hozzájuk szól. A jó kis zenéből született egy hétköznapi semmitmondó szemét, s ez valahol talán még megérthető, hiszen pénz beszél, de ettől még valami fontos elveszett…

S itt jönnek hőseink, akik dacolva az élet szomorú törvényszerűségeivel, nem a többség zajának játszották tovább dalaikat, hanem nekünk, akik kezdetektől fogva ott voltunk velük, s az újaknak, akiket ugyancsak megfogott valami ebből a sajátos zenei világból.

Igaz, e cikk a Kispál és a Borzról szól, de meg kell említenem mellettük, a még mindig kitartóan a popularitás mételyt nélkülözve, magukat adó zenekarokat is, pontosabban azokat, akik hozzám kicsit közelebb állnak. Ők a Pál Utcai Fiúk, és a manapság egyre népszerűbb Quimbi.

Természetesen a legkedvesebb számomra a Borz, zenéjükön nőttem fel, ők is Pécsiek, csakúgy mint én, s az évek alatt, akarva akaratlan belém égették mondandójukat, azt hiszem örökre, s hogy mindez még jól is esett, az külön örömmel önti el szívemet.

A cikk apropóját a Szigeten megjelent TESIS A VILÁG című multimédiás bigyó izé, illetve az október 6-án megjelent HOLDFÉNYEXPRESSZ című vadonatúj lemez szolgáltatja, ami a kiadásig még a Velőrózsák munkacímen futott. Már ott kint a Szigeten kiderült, a sa Borz változtat a jól megszokott felállásán, s újabb zenészeket felvonultatva, átalakítja zenéje hangzását, a samplerek és Dióssy D. Ákos közreműködésével. Sokan már ott megpróbálták megmagyarázni Lovasi Andrásnak, a zenekar vezetőjének, hogy hát ez nem igazán lesz ám jó, mert véleményük szerint a zene, ezen eszközök felhasználásával átcsaphat a ma oly divatos "nyálas" szó mögé rejtett tartalommal való azonosulásba. De szerencsére ez nem jött be, az album ha lehet, még fantasztikusabb lett mint a többi, a dalszövegek nélkülözik a nyál legapróbb jelét is. Örömmel jelenthetem, hogy megjelent az év legjobb magyar nagylemeze. Az új hangzás sokkal jobbá tette őket. Remélem a Csinibaba rajongók is megfeledkeznek arról a Pistikéről, s most már csak azzal foglalkoznak aki Malév gépeken utazik, és szabadidejében bombákat gyártogat…

Hoppá, most hallom, hogy a sorok a multimédia rovatba kerülnek! Jó lenne akkor a multimédiás részről is irkálni. Mint már említettem, a Tesis a világ album a Szigeten debütált, egy interjút követően. Hogy mi is található rajta? Szinte minden ami szem szájnak ingere! Előszó egy költő tollából, mely a hogyan férkőzött költészetembe a Sa Borz tartalommal bír. Kották, az összes eddig megjelent dalszöveggel, természetesen menüből kinyomtathatóan, s nem hiányzik a lemezről a kereső funkció sem. Számomra a legkedvesebb rész a Pécsi Egyetemi Klubban felvett, fényképezett 10 éves jubileumi szösszenet, hiszen én is, ők is otthon voltunk. A képek az eddig általam megélt legjobb koncert foszlányait elevenítik fel, melynek csúcspontját a Tingli tangli videóklipp jelenti. Ezen klippen megtalálható még egy Jutka koncertfelvétel, és egy klipp a fiók mélyéről. Hmm, mi is van még?

Igen, egy link a saját weboldalukhoz, ki nem adott dalszövegekkel minden lemezről egy-egy szám, és persze a most megjelent lemezről a Tesis a világ, a Már délután és a Ha az életben című szerzemény, csak egy kicsit másképp, mint a Holdfényexpresszen. Ráadásul itt még közel sincs vége a csemegéknek a multimédiás részből történő kilépés is tartogat meglepetéseket, pl. láthatunk egy Kispálos hóembert, ami véletlenül nem áll, hanem fekszik…

Summa summárum, mind a maxi, mind a most megjelent lemez megéri a pénzét, mert jó, sőt nagyon jó, még akkor is, ha ezt nem mindenki szereti. Talán mostantól ha szeretni nem is, de értékelni biztosan fogják. Menj, hallgasd meg, a Brazilnak is meg van, a Lilynek is, nekem is. Ne maradj le Te sem erről a lemezről, lemezekről!

Addig is októberben lemezbemutató turné, ott találkozunk, mert mi ott leszünk. És Te?

*SASA*
*Sasa1@freemail.c3.hu*

# Easy 3D lexikon

Most van itt a perc, hogy elkezdjünk egy új rovatot, ahol sok mindennel fogunk foglalkozni. Legfőképpen a ma igen divatos 3D kártyákkal és az őket körülvevő titokzatos fogalmakkal. Erre az elhatározásra Shoebaron ötlete és kérése alapján jutottam, meg hát úgy éreztük hogy szükség, is van rá. Sok olvasónk teljesen tisztában van a különféle 3D-s alapfogalmakkal és kedvenc kártyájának működésével, de sokan közületek csak azt tudják, hogy háromdéefix. Nos akit egy kicsit sem érdekel a téma, az lapozzon, a többiek pedig figyeljenek.

## MI AZ A 3D GYORSÍTÓ KÁRTYA? MIT CSINÁL ÉS MIÉRT JÓ A HASZNÁLATA?

Jó kérdések (ki tette fel?)! A 3D grafikus gyorsító kártyák azt csinálják, amit a nevük alapján az ember feltételez róluk, gyorsítják a 3D-s grafika megjelenítését. Ez így persze nem teljesen igaz, hiszen ez mellett még sok minden mást is csinálnak, de alapvetően ez a feladatuk. Sok olyan 3D-s megjelenítési mód van, amit szoftveres emulációval nagyon hosszadalmas kiszámoltatni (pl. az áttetsző felületek, köd effekt, textúra filtering), a 3D hardver pedig könnyedén kiszámolja, hiszen erre van kihegyezve. A félreértések elkerülése miatt elmondom, hogy elvileg tisztán szoftveres megoldással (3D kártya nélkül) is kivitelezhető szinte minden speciális effekt (még tri-linear textura filtering is), csak nagyon hosszadalmas számolási folyamat végeredménye (egy P2 300-on 2 fps-sel menne egy játék). A 3D gyorsítók leveszik a munka legnagyobb részét a központi processzorról, gyakorlatilag csak a háromszögek koordinátáira és a rájuk feszítendő textúra grafikájára van szükség (meg egy pár apró dologra pl. fény, átlátszóság, stb.).

## HOGYAN ÉPÜL FEL A 3D-S GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS?

A 3D-s grafika megjelenítéséhez több lépést kell végigcsinálnunk. A legelső és legfontosabb a Geometry Setup (geometriai előkészítés) néven közismert művelet. Ez három lépésből áll.

1. A megjelenítésre váró poligonokból felépített 3D-s drótvázas modelleket (pl. szörny, épület, stb.) a nekünk kellő méretre kell igazítani. Mivel a modellek vektoros formátumúak, ezért „minőségromlás" nélkül lehet őket szabadon nagyítani - kicsinyíteni.

2. A megfelelő helyre kell tennünk a modellt a 3D-s térben.

3. El kell forgatnunk a térben olyan szögben, ahogy azt mi szeretnénk. A következő lépés a a Triangle setup (háromszög előkészítés). A Geometry Setup során keletkezett információt át kell alakítani olyan információvá, amit a 3D hardver értelmezni tud majd. Ez valósul meg a Triangle Setup folyamán.

A két előkészítési folyamat nagyon fontos a gyors megjelenítés szempontjából, ezért az újabb 3D-s hardverek natív üzemmódban támogatják ezek átvételét a központi processzortól. Ha Direct3D-t használunk, akkor a triangle setup egyik részét a központi processzor végzi el és ezt kikerülni sem tudjuk (még ha a hardverünk támogatná, akkor sem). A másik részét szintén számoltathatjuk szoftveresen, vagy végezheti a 3D gyorsító is. Itt jön be a képbe, hogy ezt a második részt az adott gyorsító mennyire veszi át. A Voodoo2 például a D3D kimeneti adatait közvetlenül fel tudja használni (full triangle setup), míg más gyorsítóknál még szükséges némi szoftveres átalakítás. Sok gyártó állítja, hogy hardvere támogatja a háromszög előkészítést, miközben lehet, hogy el van dugva a driverben az átszámoló rész. Az egyetlen olyan számítási művelet, amit csak szoftveresen tudunk megcsinálni (még mindig a D3D keretein belül) az a fény kiszámítása. Ezt egyelőre nem tudjuk átvinni a hardverünkre (a DirectX6 nem támogatja). A fény kiszámítása többek között a Guoraud árnyékolás miatt is szükséges.

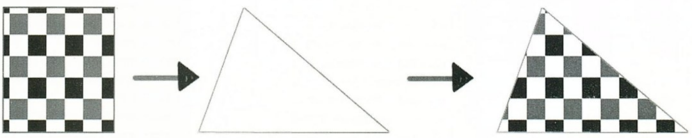
A következő lépés a textúrázás. Itt kitérek a textúra fogalmára. A textúra egy olyan bitmap grafika, amit arra használunk, hogy a 3D-s térben valamilyen objektum felületének rajzolatát megadja. Minél több és nagyobb felbontású textúrát használunk, annál változatosabb és élethűbb grafikát tudunk a képernyőre varázsolni. A textúrák mérete függ a 3D hardver képességeitől, a Voodoo1-nél ez 64x64 pixel (azért van olyan ronda mosott képe), az újabb hardverek akár 1024x1024-es textúrákat is használhatnak. A textúrázással (texture mapping) sokkal valóságosabb 3D-s világot tudunk csinálni. Az egészet úgy kell elképzelni, mint a csoki mikulást. Ha az említett ételt megfelelő óvatossággal szabadítjuk meg csomagolásától, akkor egy nagyon szemléletes alumínium textúra mapot kapunk eredményül. Jól látható, hogy az egész mikulás képe rajta van, csak egy kicsit el van torzítva és ki van lapítva. Szóval így kell elképzelni a textúrázást.

A dolog a valóságban ennél sokkal összetettebb. Adott a poligon és a ráfeszítendő textúra. Fogjuk a poligont és pixelenként belerakjuk a textúrát. Ez így jó lenne, de nem perspektíva helyes. Tehát először meg kell nézni a poligont tartalmazó objektum állását, hiszen a textúrával a térbeliség látszatát szeretnénk még jobban kiemelni. Ha ez megvan, akkor meg kell határozni minden egyes pixelre, hogy a 2D textúra map melyik pontja melyik pontnak felel meg a 3D-s poligon felületén. Ez annyit takar, hogy pixelenként bele kell pakolni a 2D textúra információt a 3D-s poligonba immár perspektíva helyesen.

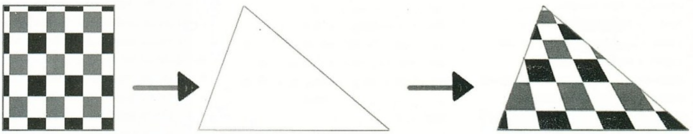
*(A köv számban folytatjuk)*

*SakmaN*

**NEM PERSPEKTÍVA PONTOS TEXTÚRÁZÁS**



**PERSPEKTÍVA PONTOS TEXTÚRÁZÁS**



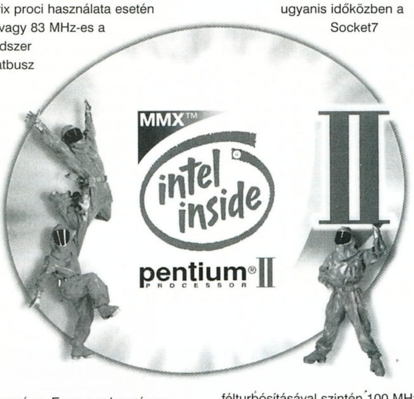
# Mendocino

Az Intel mindig is értett hozzá, hogy készülő processzorjainak a lehető legfurább neveket adja. Emlékezzünk csak, egy évvel ezelőtt a ma már PentiumII-ként ismert processzort csak Klamath és Deschutes néven emlegettük, majd jött a többi titokzatos elnevezés: Wilamette, Covington, Celeron, Katmai és így tovább. Most pedig itt van a Mendocino. Mi ez már megint?

## SLOT1 VS SOCKET7

Az Intel utolsó Socket7 processzorcsaládja az MMX sorozat volt. Az Intel Pentium MMX processzorok asztali gépekhez 166, 200, 233 MHz-es változatokban, mobil gépekhez pedig még 133, 150, 180 és 266 MHz-es kivitelben készültek. Ezzel az Intel ki is vonult a hagyományos Pentium rendszerek világából, legjobb tudomásom szerint az év első negyedében már csak a laptopokba szánt 266-os MMX-et gyártották még malaysiai gyárukban. Az Intel teljesen átállt a PentiumII-re. Ez kissé érdekessé tette az amúgy is színes processzorpiacot. Az Intel ugyanis jelenleg egyes-egyedül gyárt PentiumII alaplapba illeszkedő processzort, mert az AMD és Cyrix nem rendelkezik az ilyen illesztésű CPU-k gyártási jogaival. Igaz, a Cyrix valamilyen szinten, a National SemiConductor révén kikerülhetné ugyan a jogi akadályokat, de - valószínűleg technológiai hiányosságok miatt - mégsem jelent meg SEC (Single Edge Contact) illesztéses processzorral.

A SEC az Intel legújabb okossága, gyakorlatilag egy újfajta processzor illesztés, ami a "socket" megvalósítással ellentétben nem az alaplapra fektetett foglalaton keresztül, hanem egy normál bővítő slot mintájára, élével érintkezve fogadja a processzorokat. Ez persze új alaplapot jelent, amelyek a processzor illesztése után a Slot1 elnevezést kapták. Az új illesztés a prózai túlmelegedés elkerülésén kívül még számos előnnyel rendelkezik, például a Slot1-es alaplapoknak gyorsabb a memóriakezelése, két független adatbuszuk van, és ami a legfontosabb: az L2 gyorsítótár már a processzor kártyáján kap helyet, ami igencsak nagy teljesítménynövekedést eredményez. Jelenleg Slot1-es alaplapok csak Intel chipkészlettel készülnek, eleinte FX-es, majd később LX és BX lapkakészleteket felhasználva. Az Intel PentiumII processzorok 233, 266, 300 és 333 MHz -es sebességű változatai FX-es és LX-es alaplapokba kerülhetnek. FX-es PentiumII alaplapot lehetőleg ne vegyen már senki, szegényke elég gagyira sikeredett, ami nem csoda, hiszen az FX-es chipkészletek eredetileg a PentiumPro-hoz lettek tervezve. Az LX-es alaplapok gyártótól függően jó választást jelenthetnek, ha nem szeretnénk 333 MHz-nél gyorsabb PII-esre fejleszteni a közeljövőben. A BX-es lapkakészlet megint hozott magával némi újítást, megjelent a 100 MHz-es rendszerbusz. Mit jelent ez? A szokványos Pentium rendszerekben 50, 60 vagy 66 MHz-es, tuning vagy Cyrix proci használata esetén 75 vagy 83 MHz-es a rendszer adatbusz




sebessége. Ezen a sebességen kommunikálnak a RAM-ok a processzorral, illetve szinkron rendszerek esetén ennek a sebességnek a felével nyomul a PCI busz is. Aszinkron felépítésű alaplapoknál a PCI busz és a memória elérésének sebessége függetleníthető a processzor alap órajelétől. A PentiumII alaplapok FX és LX lapkakészletes példányai is 66 MHz-en ketyegnek gyárilag, legalábbis a 233-astól 333-asig ennek a felszorzásával működnek a PentiumII processzorok. Tuningolni itt is lehet persze, de az LX-es alaplapok többsége maximum a 83 MHz-et támogatja (és azt sem hivatalosan). A 350-es, 400-as, 450-es PentiumII procik azonban még 100 MHz-es alap órajelet igényelnek, ezt képes nyújtani a BX-es chipkészlet.

## A PÉNZTÁRCA DIKTÁL

Van tehát új alaplap, új processzorcsalád, de mint minden újdonság, ez is nagyon sokba kerül. Az Intel ugyan egyetlen húzással nyerő pozícióba került a nagy teljesítményű gépek piacán, de bizony az AMD és a Cyrix olcsó áraival még vonzóbb lehetőséget jelent a kispénzű vásárlóréteg részére. Ez pedig nem lebecsülendő piac, a különféle felmérések szerint az 1000$ feletti gépeket nem szívesen veszik meg még az USA-ban sem (pedig ott nem annyit az átlagjövedelem, mint nálunk J ). Az Intel tehát kettőt lépett előre, de egyet lépnie vissza is, különben a családi, kis gépek piacán elveszti a harcot vetélytársaival szemben. Azok ugyanis időközben a Socket7 félturbósításával szintén 100 MHz rendszerbusszal ketyegő procikkal jöttek ki, sőt, az AMD példátlan módon még saját fejlesztésű, új multimédiás utasításokat is kínál legújabb kockájában. Gyorsan leültek tehát a nagyfejek az Intel HQ-n, és hosszas fejtörés után egy fájdalomcsillapító tabletta neveként sokkal inkább helytálló varázsigével rukkoltak ki: Celeron!

## CELERON

A PentiumII processzor egy nagy, lapos fekete dobozhoz hasonlít legjobban. Ebben a dobozban kapott helyet a processzor magja és a külső 256 Kbájt L2 gyorsítótár. A Celeron processzor mindennek a "light" változata, egyszerűen lehagyták róla az L2-es gyorsítótárat. A sima Celeron266 tehát nem muzsikál valami fényesen, de azért az is túlzás volt, ahogyan különféle számítástechnikai lapok a 233MMX mögé sorolták teljesítményben. A Celeron ugyanis a PentiumII bámulatos aritmetikai egységét ugyanúgy tartalmazza, mint a rendes PII, ami számításigényes feladatoknál nagyon jól jön. Amellett a 266-os Celeron iszonyúan jól tuningolható, BX-es alaplapba dugva általában simán megy 100 MHz-es órajelen, ami 4x szorzásnál 400 MHz-et jelent. Egy 400 MHz-es PII pedig még gyorsítótár nélkül is tiszteletre méltó teljesítményt produkál. A Celeronból 266 és 300 MHz-es példányok kaphatóak, igen kellemes áron.

## EX, HÁT EZ MI?

Megjelent egy olcsó EX-es lapkakészlet is, kifejezetten a gyorsítótár nélküli Celeron processzorokhoz. Sajnos eléggé megnyirbálták a képességeit, az EX-el szerelt alaplapok általában csak két memóriabővítőt és két-három PCI/ISA slotot tartalmaznak, ami a későbbi fejlesztésnek egy az egyben gátat szab. Csak olyan esetben szabad megvenni, ha a Celeron processzorunkat nem szeretnénk a közeljövőben "rendes" PII-re cserélni. Jó kompromisszum lehet, ha éppen csak egy EX-es alaplapra futja, de mindenképpen dobni szeretnénk jó öreg Socket7 alaplapunkat.

## MENDOCINO

No, itt is vagyunk a témánál. A Celeron 266 szakmailag vártnál kisebb lelkesedésű fogadtatása és az AMD K6-2 3D megjelenése tovább élezte a piaci helyzetet. Az Intel újabb kártyát húzott elő a pakliból, és a 300-as Celeron processzor után a következő olcsó PC-kbe szánt CPU-ja a Celeron300A lett. Figyeljük meg azt az A betűt a nevében, árlistákat böngészve nem árt figyelni ilyen apróságokra! A Celeron 300A ugyanis már tartalmaz gyorsítótárat! Nem 256 Kbájnyit, de annak a felét, 128-at. Viszont azt igen hatásosan használja, mivel ez a gyorsítótár már nem processzor órajelének felével fut, mint a szabvány PII-ben, hanem ún. full speed cache, ami a processzor sebességével megegyező órajelen szalad. Aki kicsit már olvasottabb, az tudja, hogy ilyen van az Intel PentiumII Xeon processzorokban is, ami az Intel szerverekbe ajánlott csúcsprocesszora (a Pentium Pro utódjának szánják). A Celeron300A után pedig megjelent cikkem tárgya, a Mendocino kódnéven emlegetett

processzor is, ami már 333 MHz-en fut, szintén 128 Kbájt full speed gyorsítótárral az oldalán. Egy ilyen procika az Intel magyarországi képviseletének köszönhetően egy hétig csücsült a BX-es alaplapomban. Hát mit mondjak? Az egyik szemem sír a másik meg üveg...
A Mendocino ár/teljesítmény szempontjából az abszolút király. De közben majdnem fölhöz vágtam dühömben a 333-as PII processzoromat, amit hónapokkal ezelőtt iszonyú drágán szereztem. Erre most jön egy ilyen Mendocino, és szinte fele annyi pénzért cserébe majdhogynem lealázza az én dédelgetett PII processzorom!

A mellékelt táblázatban egy PII266, egy Celeron266, egy PII333 és egy Mendocino/Celeron333A teljesítményét láthatjátok, szerintem ez magáért beszél.

### MIRE NEM JÓ A CELERON?

Hát nem ajánlom nagy méretű adatbázisok kezelésére, nagy adattáblák rendezésére, kiadványszerkesztésre és folyamatos animációk renderelésére-mentésére. De minden másban, főleg játékokban egyszerűen nem fogod észrevenni, hogy egy Mendocino van a gépedben és nem PII. Gonoszságnak tűnik, amit mondok, de ha mindenképpen új alaplapot kell venned, akkor eszedbe ne jusson Socket/Super7 alaplap, hanem vegyél egy olcsóbb fajta BX-est és egy Celeron333-ast, aztán, durr bele! A PCGuru alapjában véve játékosoknak szól. A Celeron családdal az Intel akarva-akaratlanul az egyik legjobb játékra teremtett procit adta alánk - ezt nem lehet kihagyni.

### TUNING CSAK BX-BEN

Ez inkább Old Man asztala, nem kívánok belepofázni, de saját tapasztalataim szerint a jelenleg kapható Celeron típusok elég jól húzhatók. Még ha nem is állítható a szorzás (erre már ügyelnek az Intelnél), de a rendszerbusz általában gond nélkül felhúzható 66-ról 100 MHz-re. Evvel együtt jár az is, hogy a boltban kinézett alaplap mindenképpen BX-es legyen. Az sem utolsó szempont, ha állítani lehet a processzor feszültségét is. Ha minden együtt van, akkor a vásárolt Celerontól függően vígan mutathatunk fügét azoknak, akik voltak olyan mamlaszok, hogy hónapokkal ezelőtt méregdrágán beruháztak valamilyen drága PII-re. Hát én is így jártam L.

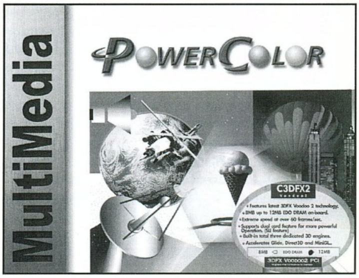
*PPéter*
*Polcz@freemail.c3.hu*

# Voodoo2 klón

Még egy éve sincs (február vége), hogy megjelentek az első Voodoo2 chipsettel szerelt videokártyák a Diamond-ól és a Creative Labs-tól, máris itt vannak a „névtelen” gyártók kártyái. A dolog várható volt, hiszen a Diamond több hónapja visszavett a Monster2 gyártási üteméből, Creative kártyát pedig szinte már nem is lehet kapni sehol. A többi gyártó is óvatosan termel, Magyarországra például csak az STB és a Hercules kártyái jutottak el hivatalosan. A nagy visszafogottság az újabb grafikus chipsetek megjelenése miatt van, mindenki a Riva TnT-re és a szintén 3DFx fejlesztésű Banshee chipekre vár (meg a többiekre).

A 3DFx anyagi helyzetét szerintem nem kell bemutatnom (sz..), éppen ezért nincs választásuk: el kell adniuk a raktáron levő kész processzorokat annak, aki megveszi és annyiért, amennyit ad érte (ez azért durva megfogalmazás, de nagyjából igaz). Ettől függetlenül a legyártott chipek biztosan gazdára találnak, hiszen a legkeresettebb 3D gyorsító még mindig a Voodoo2. Az idei Compfair-en már teljes volt a kínálat „dzsunka” Voodoo2 chipsetes kártyákból. Volt ilyen, volt olyan. Némelyik fajta elég gagyi volt, de akadt olyan is, melynek a kivitelezését és egyáltalán az egész kinézetét bármely neves gyártó megirigyelhetné. A kártyák és a rájuk szerelt RAM-ok minősége „kívülről” nem állapítható meg, mindent a felhasználók fognak letesztelni. Vagyis az a fajta, ami jól működik, nem fagy és nem bugzik, az el fog terjedni. Az orális hírterjedés Magyarországon elég gyors, így mindenki majd a „zöld-szürke csíkos dobozú, Brutal 3D Turbo Voodoo 2 Accelerator” feliratos kártyákat fogja keresni, aminek „az a baromi jó renderelt helikopter” van az előlapján. Ez majd szépen lassan kialakul. A többi pedig egyszerűen kikopik a nagyker cégek polcairól és nem rendelnek belőle többet.

Bear TM megelőlegezte a bizalmat a „Power Color” márkanevű 12 MB-os kártyának. A „Multimedia”, „Blazing Quality & Performance” és hasonlóan hangzatos feliratokkal ellátott doboz (van rajta helikopter is...) már első ránézésre is igen korrektnek tűnt. A gépkönyv a kategóriától eléggé szokatlan minőségű és részletességű, ráadásul kínai nyelven is elolvashatunk benne mindent. A legmeglepőbb dolog számomra a helyenként szükséges REGISTRY editálás pontos leírása volt. Ez elég bátor dolog - mármint REGISTRY-t editálni. Főként akkor, ha az illető nincs teljesen tisztában a dologgal. Az újabb generic driverekből ki lett hagyva két elég fontos állítási lehetőség: a Voodoo2 órajel clockolás és a V-Sync-hez való szinkronizálás REGISTRY kulcsai. A V-Sync szinkront nyugodtan kikapcsolhatjuk, az órajel húzással viszont nem árt óvatosnak lenni. 100-105 MHz-nél ne húzzuk tovább a kártyát, mert a legrosszabb esetben túlmelegszik, és tönkremegy. Általánosan elmondható, hogy 100-ig elég jól bírja szinte mindegyik.




A kártyához egy driver CD is jár, ezen a cég által gyártott cuccokhoz van meghajtó program, Movie lejátszó program, stb. A gyártók általában a saját módosított driverjükre esküsznek, de én a 3DFx generic driverét tettem fel a gépre (és mindenkinek ezt javaslom, akinek dzsunka kártyája van) . Megmondom őszintén, hogy ezek a driverek egyrészt tuti jók, másrészt fázom a noname termékek CD-itől. Amióta hardverboltos ismerősök szóltak, hogy vigyázzak a Tajvani, Kínai stb. kártyák driver CD-ire, mert volt amelyiken vírus volt, azóta inkább a Net és a gyártó weboldaláról letölthető driver. Ettől függetlenül mindenki azt csinál amit akar. A CD-n megtalálhatjuk még a Tomb Raider 2, a POD és a Sabre Ace játékok játszható demoját. Ezt az értékeli igazán, akinek ez az első 3D gyorsítója, és nincs mivel kipróbálni a kártyát.

Maga a hardver elég jól bírta a gyűrődést (minden tiltakozásom ellenére be kellett raknom kipróbálni a gépembe). A panel a szokásos 3DFx gyári ajánlás, túl sok változtatás nincs rajta. A geometriai procira egy kisebb hűtőborda került fel, ami nagyon jó a tuning szempontjából. Alapállapotban szinte alig melegedett, persze 90 MHz-re volt állítva. A registry editorral aztán kijavítottam a dolgokat, és 95 MHz-re felhúztam a kátyát. Némi sebességnövekedés Quake2 alatt (kb. 10%), a kártya viszont még mindig normális hőmérsékletű volt, a chipek jól bírták. Tovább nem akartam húzni, mivel Bear TM nem örült volna, ha kormosan kapja vissza még ki sem próbált kártyáját. Megnéztem még pár játékot és teljesen hibamentesen futottak rajta. A Voodoo kártyák egyik legérzékenyebb pontja az átkötő kábel. A kártyához járó kábel sokkal korrektebb volt, mint a régebbi noname Voodoo1 kártyákhoz csomagolt kábel, és a 2D képet sem rontotta el láthatóan. Egy rövidke SLI kábel is jár a szethez, amiről nem tudok nyilatkozni.

A leglényegesebb dolog mindig az ár. Azt mindnyájan tudjuk, hogy a noname dolgok sokkal olcsóbbak a márkás társaiknál. A Power Color Voodoo2-ese is a mérsékelt árkategória bajnoka, harmincegynéhány-ezer forint bruttó árér máris hazavihetjük. És ha ehhez hozzávesszük azt, hogy a hasonló kiépítettségű, márkás kártyák közel a duplájába kerülnek, akkor méltán lehet jó választás.

*SakmaN*

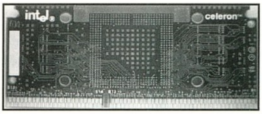
**ACOMP**
1134 Budapest,
Róbert Károly krt. 68.
Tel.: 339-5647 Fax: 339-5648
www.acomp.hu

**INFO**

# Hardware Fórum

Helló lányok, fiuk!

Nos, kezdjük rögtön azzal, amit a múltkori cikkben megígértem. Ez pedig a Celeron 300A, illetve 333 részletes ismertetése. Erre szerintem azért is szükség van, mert ezek a processzorok elérhető áruk miatt sokakat érdekelnek. De elöljáróban egy kellemetlen meglepetésről kell beszámolnom. Az elterjedt processzorhamisítások miatt az Intel döntő lépésre szánta el magát. Az augusztus vége óta gyártott processzorokban kikerülhetetlenül rögzítette az órajel szorzását. Ez azt jelenti, hogy a névlegesen 66MHz-es órajelhez készült processzorok - Pentium II 266, 300, 333, Celeron 266,300, Celeron 300A, Celeron 333 - kizárólag a fent említett 66MHz szorzásával adódóan hajthatók. Ez kissé bonyolultan hangzott, íme egy példa: a 300-as Celeron csak, és kizárólag a 4.5-es szorzást ismeri, se lejjebb, se feljebb, bármit is állít be az ember az alaplapon, vagy a bioszban. Tehát tuning esetében a szorzóval már nem, de az órajellel tudunk játszani. A 100MHz-es front-buszhoz készült processzorok esetében - Pentium II 350, 400, 450 - a helyzet ugyanez. Nos, visszatérve a Celeron 300A-hoz, egyszerűen kiváló. Kivétel nélkül mindegyik megy 4.5x83=374MHz-en, a válogatott példányok pedig 4.5x100=450, illetve 4.5x103=464MHz-en. Mindezt maximum 2.2-2.3V-os core feszültséggel teszik. A processzorsebességgel működő 128Kb másodszintű cache brutális teljesítményt eredményez. Mindenhez ajánlható, játékgéphez, meg irodaihoz is. Az Intel kiváló kooprocesszor technológiája itt arat igazán. A tuninghoz azonban megfelelő hűtés szükséges, nagyméretű borda, nagyméretű ventillátorral. Miután a processzor 2.0V-os, és meztelen, tehát nem tokozott, a melegedés nem veszélyes. Az utóbbi időben erre a processzorra mondom - és nem csak én, hanem sokan mások is - hogy tiszta szívemből ajánlom mindenkinek, aki Pentium II-ben gondolkodik. Más a helyzet a Celeron 333A-val. Miután a szerencsétlen csak 5-szörözni tud, teljes zsákutca. 5x100-on nem megy, 5x83-meg karcsú a 300A-hoz képest. Egyébként elterjedtek hírek, hogy az Intel necsak a szorzót, hanem az órajelet is lockolta, tehát a 66MHz-re készült processzorok nem hajthatóak magasabb órajellel. Ez nem igaz. Megfelelő alaplapban - mint a már sokat emlegetett Abit BX6, illetve BH6 - gond nélkül mennek akár 133MHz-es órajellel is. Miután a régebbi Pentium II alaplapok még nincsenek felkészítve sem a Celeron, sem pedig a CeleronA fogadására, szükséges lehet egy biosz frissítés. Ez főleg a CeleronA processzorokra igaz, mert a biosz a processzorba ültetett mikrokód segítségével azonosít, és ha Celeront érzékel, viszont mellette másodszintű cache memóriát is, akkor bizony megbolondul szegény, és ilyenkor jön az "unknown mmx processor" a biosz képernyőre. A tévhiteket eloszlatandó a Celeron, és a CeleronA bármelyik LX, vagy BX chipsetes alaplapban működik, nemcsak az EX-ben, természetesen akkor, ha a biosz támogatja. Az EX alaplapok - mint már régebben leírtam - az LX karcsúsított változatai, kedvezőbb áron. Ha valaki nem biztos abban, nem csapták-e be, és nem sima Celeront kapott CeleronA helyett, az nézze figyelmesen a biosz képernyőt. Itt ugyanis jól látható, hogy van-e másodszintű cache. Ha azt írja ki, hogy Cache memory none, akkor sima Celeron, ha azt, hogy 128kb, akkor CeleronA a processzor. Pentium II esetében 512Kb-ot kell látnunk. Ami az Abit alaplapokat illeti, az általam, és ismét csak mások által is tárgyilagosnak tartott www.anantech.com hardver-teszt website szerint 18, minden részletre kiterjedően tesztelt BX chipsetes alaplap közül az Abit BX6 toronymagasan a legjobb. Ha valakinek a tuningolt procija már "majdnem" szuper, és éppen csak egy ici-pici feszültségemelés kellene, de nem Abit az alaplapja, azok számára itt egy kis táblázat, a már említett lábleragasztás itt is segíthet.

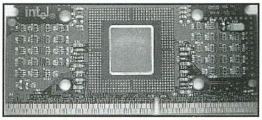



**Ez a B oldal, a Pentium II-n a műanyagtok**

Nos, megint leírok valamit, amiért agyonvernek. Én a lábleragasztás helyett bizony a lábakhoz vezető fóliákat vagdosom el, egy megfelelően kialakított csavarhúzó, meg egy nagyító segítségével. Ajánlatos azonban megfelelő óvatossággal eljárni, és inkább kétszer-háromszor pontosan kiszámolni a megfelelő lábat, mert - bizony, megesett már - a rossz lábhoz vezető elvágott fólia pótlása rendkívül szemrontó, és időtrabló tevékenység. Ehhez persze szét kell szedni a Pentium II-t, a Celeronnál egyszerűbb a helyzet. Azt ugye mondanom sem kell, hogy az eljárás garanciavesztéssel jár, tehát mindenki csak saját felelősségére csinálja. Egyébként nem tanácsos 2.4V-nál magasabb core feszültséget használni, mert e fölött jelentős stabilitásnövekedés már nem várható. Elmondható, hogy ha egy tuningolt processzor 2.0-2.1V-on DOS alatt stabil, és Windows alatt vannak problémák, akkor érdemes a feszültséggel feljebb menni. Ezt elsősorban az Abit alaplap-tulajdonosoknak mondom, mert a lábleragasztás-elvágás után a biosz az elvágott lábak alapján érzékeli a processzort, és azonnal a mondjuk 2.2V-ost alapértelmezést állítja be. Ehhez képest lehet feljebb menni, egészen 2.5-2.6V-ig is. Az ekkora core feszültség azonban már károsíthatja a 0.25 mikronos technológiával készített processzort.

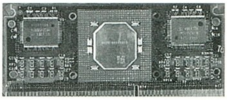
Hogy az Intel ismét hű maradt önmagához, azt ismét tények bizonyították. Augusztus közepén

| A121 | B119 | A119 | A120 | B120 | VCC Core |
|---|---|---|---|---|---|
| Ragaszt | Ragaszt | Ragaszt | Hagyja | Hagyja | 2.2V |
| Ragaszt | Ragaszt | Hagyja | Ragaszt | Hagyja | 2.4V |

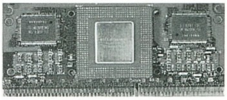



**Ez az A oldal, a hűtőborda oldala**

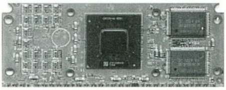
forgalomba kerültek - és persze már el is fogytak - a köznyelvben Malay Sandokannak becézett , SL2W7 típusjelű, Malayziában gyártott 266MHz-es, 2.0V-os Pentium II. processzorok. Ezek vidáman száguldottak 450MHz-en. És még nem voltak szorzó lockoltak.... Követte őket az SL2YK típusjelű, szintén Malayziában gyártott 300-as Pentium II, ezek mennek 464, a válogatottak pedig 504, kivételesek pedig 558MHz-en is. Ezek már szorzó lockosak, és minden jel arra mutat, hogy valójában 400MHz-es processzorok, lassabb másodlagos cache memóriával. Miután a 400-as, és 450-es processzorok augusztus óta teljesen más belsőrésszel készülnek, valószínűleg a régebbi 400-asokat tokozták 300-asnak. Akik ezekből tudtak szerezni, bizony jó vásárt csináltak.



**Ez a Klamath belső, 2.8V-os core feszültséggel**



**Ez a Deschutes, 0.25mikronos technológia, 2.0V-os core feszültséggel**



**Ez pedig az új 400-as, 450-es, 2.0V-os core feszültséggel**

Hogy ne vádolhassanak elfogultsággal, ki kell jelentenem, hogy az AMD K6-2, azaz a 3DNow! jól sikerült. A 266MHz-esek simán mennek 300MHz-en is, üzembiztosan. Csak megint az állandó bizonytalanság... Egyes helyeken gyártott példányok mennek 3x100MHz-en, más példányok viszont ezzel meg sem mukkannak, csak 3.5x83MHz-en hajlandóak elindulni. Megfelelő nagyságú hűtőborda plusz ventillátor kombinációval fel lehet menni a 2.2V-os core feszültséggel egészen 2.4-2.5V-ig is, és el lehet érni magasabb frekvenciát, olyan 350MHz-ig. Erre azonban senkit sem biztatok, mert hosszú pályafutásom alatt egyetlen tuningolt proci halálozott csak el, éspedig egy K6-200-as, az elsők

közül, az iszonyú nyári kánikulában a gigászi 225MHz-en meghalt benne a cache. Persze, megint az a rossz májam... Tényleg jó kompromisszum a K6-2, az ára is emberi. De igazán jól az Asus P5B Ali Aladdin alaplapjában szerepel, ennek ára azonban elég borsos, olyan 19-22 ezer között változik. Mindenesetre elmondható, hogy az elhamarkodottan, megfelelő tesztelés nélkül piacradobott Super 7-es alaplapok között messze a legmegbízhatóbb, a legjobb, és nem utolsó sorban, nincsenek kompatibilitási, AGP problémái.

Rengetegen kérdezik, hogy mi lesz a videokártyámmal, mi lesz a 3DFx kártyámmal, ha beállítom a 100MHz-es órajelet, hogyan fogja bírni? Bár már elmondtam, de talán elkerülte többek figyelmét, hogy a Super 7-es, illetve a Pentium II-es alaplapokban másképpen működik az órajel leosztása, mint a hagyományos Pentium alaplapokban. Itt egy kis táblázat, hogy tisztán lássunk:

| Órajel | PCI sebesség |
|---|---|
| 66 MHz | 33 MHz |
| 68 MHz* | 34 MHz /turbo/ |
| 75 MHz | 37.5 MHz |
| 83 MHz | 41.5 MHz |
| 100 MHz | 33 MHz |
| 103 MHz* | 34 MHz /turbo/ |
| 112 MHz | 37 MHz |
| 124 MHz | 41 MHz |
| 133 MHz | 44 MHz (BH6-nál 33 MHz) |

| Ez pedig az AGP sebesség: | | |
|---|---|---|
| Órajel | AGP/CLK beállítása | AGPsebesség |
| 66 MHz | Mindegy | 66 MHz |
| 75 MHz | Mindegy | 75 MHz |
| 83 MHz | Mindegy | 83 MHz |
| 100MHz | 1/1 | 100 MHz |
| 100MHz | 2/3 | 66.6 MHz |
| 112MHz | 1/1 | 112 MHz |
| 112MHz | 2/3 | 74 MHz |
| 124MHz | 1/1 | 124 MHz |
| 124MHz | 2/3 | 82 MHz |
| 133MHz | 1/1 | 133 MHz |
| 133MHz | 2/3 | 88 MHz |

Jól látható, hogy a PCI busz sebessége 100MHz-ig az órajel fele, 100MHz-nél, és efölött pedig az órajel egyharmada. A 44.3MHz-es PCI busszal bizonyos kártyáknak lehetnek gondjaik, de jelenleg ez még elég ritkán elérhető órajel, elsősorban a különleges SDRAM igénye miatt. Az AGP port sebessége pedig 100MHz-ig maga az órajel, e fölött pedig az aktuális órajel 2/3-a. Ez persze az egyszeres AGP sebességre értendő, a kétszeres AGP 133MHz-en megy.

Felhívom a figyelmet arra, hogy az Abit BH6 2megabites eprom-mal készül, és a biosz csak a V6.22-es verziószámú flash programmal írható. Letölthető a http://www.abit.com.tw-ről. Miután sokakat érdekelhet, itt van-e Abit BX6-BH6 Chipset Feature Setup beállítása. Ez a legüzembiztosabb, mielőtt elkezdjük a processzort izzasztani, tanácsos ezt beállítani.

| Chipset Feature Setup | |
|---|---|
| SDRAM CAS Latency Time | 3 |
| SDRAM Precharge | Disabled |
| DRAM Data Integrity Mode | Non-ECC |
| System BIOS Cacheable | Disabled |
| Video BIOS Cacheable | Disabled |
| Video RAM Cacheable | Disabled |
| 8 Bit I/O Recovery Time | 1 |
| 16 Bit I/O Recovery Time | 1 |
| Memory Hole at 15M-16M | Disabled |
| Passive Release | Enabled |
| Delayed Transaction | Enabled |
| AGP Aperture Size(MB) | 64 |
| Spread Spectrum Modulation | Disabled |

Megjegyzések:

· A 8/16 bit recovery setting 2/4-re, vagy magasabbra állítása segíthet megoldani ISA buszos kártya, illetve régebbi billentyűzet által okozott gondokat.

· Az SDRAM CAS Lantency időzítését érdemes mindig 3-ra állítani, főleg 124, 133MHz-es órajel esetében. Ennek segítségével a régebbi, 66MHz-es ramok is működhetnek 100, 103, és 112MHz-en.

· Az AGP Aperture Size legyen mindig 64MB, tekintet nélkül arra, mennyi ram van a gépben. Kevesebb beállítása rejtélyes leállásokat okozhat, például elindul egy játék, majd minden hibaüzenet nélkül kiszáll.

· A Video Ram Cacheable egy speciális Pentium II chipset opció, amely gyorsítja a VGA vezérlőt. Nem minden kártya támogatja, ha szemetel, ki kell kapcsolni.

| 2.8V-os Klamath PII 233, 300MHz-en | |
|---|---|
| !! CPU SOFTMENU 2 !! | |
| CPU Operating Speed | User Define |
| - External Clock | 83Mhz |
| - Multiplier Factor | x3.5 |
| - AGP/CLK | 2/3 |
| Speed Hold Error | Disabled |
| CPU Power Supply | User Define |
| - Core Voltage | 3.00v |

| 2.8V-os Klamath PII 266, 336MHz-en | |
|---|---|
| !! CPU SOFTMENU 2 !! | |
| CPU Operating Speed | User Define |
| - External Clock | 83Mhz |
| - Multiplier Factor | x4.0 |
| - AGP/CLK | 2/3 |
| Speed Hold Error | Disabled |
| CPU Power Supply | User Define |
| - Core Voltage | 3.00v |

| 2.0V-os Deschutes PII 266, Celeron 300, Celeron 300A, 450MHz-en | |
|---|---|
| !! CPU SOFTMENU 2 !! | |
| CPU Operating Speed | User Define |
| - External Clock | 100Mhz |
| - Multiplier Factor | x4.5 |
| - AGP/CLK | 2/3 |
| Speed Hold Error | Disabled |
| CPU Power Supply | User Define |
| - Core Voltage | 2.20v |

| 2.0V-os Deschutes PII 266, Celeron 300, Celeron 300A, 464MHz-en | |
|---|---|
| !! CPU SOFTMENU 2 !! | |
| CPU Operating Speed | User Define |
| Turbo Frequency | Enabled |
| - External Clock | 100Mhz |
| - Multiplier Factor | x4.5 |
| - AGP/CLK | 2/3 |
| Speed Hold Error | Disabled |
| CPU Power Supply | User Define |
| - Core Voltage | 2.30v |

| 2.0V-os Deschutes PII 300, 504MHz-en | |
|---|---|
| !! CPU SOFTMENU 2 !! | |
| CPU Operating Speed | User Define |
| - External Clock | 112Mhz |
| - Multiplier Factor | x4.5 |
| - AGP/CLK | 2/3 |
| Speed Hold Error | Disabled |
| CPU Power Supply | User Define |
| - Core Voltage | 2.20v |

| 2.0V-os Deschutes PII 300, 558MHz-en | |
|---|---|
| !! CPU SOFTMENU 2 !! | |
| CPU Operating Speed | User Define |
| - External Clock | 124Mhz |
| - Multiplier Factor | x4.5 |
| - AGP/CLK | 2/3 |
| Speed Hold Error | Disabled |
| CPU Power Supply | User Define |
| - Core Voltage | 2.30v |

| 2.0V-os Deschutes PII 450, 600MHz-en | |
|---|---|
| !! CPU SOFTMENU 2 !! | |
| CPU Operating Speed | User Define |
| - External Clock | 133Mhz |
| - Multiplier Factor | x4.5 |
| - AGP/CLK | 2/3 |
| Speed Hold Error | Disabled |
| CPU Power Supply | User Define |
| - Core Voltage | 2.30v |

· Az SDRAM Precharge engedélyezése gyorsíthatja bizonyos típusú SDRAM-ok működését.

Most lássunk néhány SoftMenu beállítást, különböző processzorokhoz a fenti táblázatban.

A SEL100/66# beállítási lehetőség a BH6 bioszban elvben lehetőséget adna a szorzó lock kikerülésére. A cikk elején említett új Intel beavatkozás miatt azonban ez nem működik.

*Old Man*

*oldman@mail.matav.hu*

*http://www.internetto.hu/stb/hardver*

# Hercules Terminator Beast

GRAFIKUS KÁRTYA TESZT

A minap egy régi jó barátom e-mailben keresett meg, hogy adjak tanácsot gépvásárlás ügyben. A konfiguráció, amit a boltban ajánlottak neki, eléggé furcsa volt, mivel a gépben egy S3 Virge kártya lett volna. Ő külön hangsúlyozta, hogy szeretne 3D-s játékokkal játszani, mint pl. a FIFA 98-cal. Ugye a probléma nem ismeretlen? De vajon milyen kártyát vegyen? Mindenképpen 3Dfx-est? Az utóbbi hónapokban egyre több gyártó jelentette be, hogy ő is kér egy szeletet a tortából, vagyis elkészített egy 3D grafikus chipet. Mindenki a 3Dfx-et szeretné lekörözni, ki ilyen, ki olyan újítással. A főbb versenyzők (akik már le is tették az asztalra a terméket) a Riva TNT az NVidiától, az MGA G200 a Matroxtól, A Savage 3D az S3-tól. Mindegyik 2D/3D megoldás, de a 3Dfx sem volt rest és kiadta a maga 2D/3D változatát a Banshee-t. Amikor a híreket halljuk erről vagy arról a kártyáról nem tudjuk mi is igaz ezekből a hírekből, legjobb lenne mindegyiket megvizsgálni, de mint tudjuk, ez legtöbbünknek elérhetetlen. Szóval akkor milyen kártyát vegyen a barátom? Remélem a cikk végére sikerül megválaszolnom. A fő probléma manapság már egyáltalán nem vagy nem csak a sebességgel kapcsolatos, hanem a kulcsszó a támogatottság. Tehát hiába nagyon jó egy kártya/chipset, hiába nagyon olcsó, ha a piacon létező játékoknak csak egy igen kis százalékát futtathatjuk rajta. És itt van óriási előnye a 3Dfx kártyáknak, mivel most ők kvázi szabványnak tekinthetőek, tehát rajtuk minden fut. Mégis mivel lehet rávenni a játékírókat, hogy támogatást nyújtsanak az adott hardverhez? (Azon túl, hogy rengeteg pénzt kell odapumpálniuk a gyártóknak és sajnos ez a lényeg...) Azzal, hogy olyan újításokat kell bevezetni, amivel a játékok jobbak lesznek. Mint már említettem, a gyorsaság már nem annyira lényeges (persze néha azért igen...), hanem egyre inkább a képminőség javítása (pl. éles kép, nagyobb felbontás stb.) kap szerepet.

A minap (Sakkman, Csongor és főleg a Sved cég jóvoltából) lehetőségem nyílt arra, hogy egy S3 Savage chipre épülő kártyát egy pár napig tesztelgethessek. A gyártó neve igen jól cseng: Hercules, a modell neve pedig Terminator Beast. (Más gyártók is építenek majd erre a chipsetre épülő kártyát. Jelenleg a következőkről lehet tudni: STB Nitro 3200, Diamond – itt nem tudom a modell nevét - , AOpen PA70.) Először talán magáról a chipről ejtenék egy pár szót.

1. Mik a főbb tulajdonságai? A chip egyik fő újítása az ún. S3TC technológia (S3 Texture Compression), aminek segítségével a chip 1/6 arányban képes a textúrákat tömöríteni. Ez arra jó, hogy egyrészt ugyanannyi idő alatt több textúra adatot lehet továbbítani, tehát gyorsulás érhető el, másrészt nagyon nagy textúrákat lehet használni, ami a képminőség jelentős javulását vonja maga után. (Az S3 site-on 200 MB-os Unreal textúrákról írnak, egy 64 MB Ram-mal ellátott gépen.) Mint az előzőekből kiderült, mindez AGP-vel történik (4x). A chip 0,25 micronos technológiával készült, tehát nem melegszik túlságosan. (erről később még szót ejtek.) A Savage 3D-re épülő kártyák csakis 8 MB RAM-mal készülnek. Fontos tulajdonság még a True Color render lehetőség, ami azt jelenti, hogy a játékokban jelenleg használt 65536 színű rendereléssel szemben ez az érték 16,7 millió is lehet. (Kérdés, hogy fogják-e és mikor használni mindezt.) A 3D effektek szempontjából mindazt tudja, mint a vetélytársai, pl. az MGA G200.

2. Támogatottság? A Microsoft hivatalosan bejelentette, hogy az S3TC-t választja a textúra tömörítés szabványául. Ez a DirectX 6-ban már meg is jelent. A chip API-ja a Metal névre hallgat (ez az, ami a 3Dfx-nél a Glide), azok a játékok, amelyek majd ezt használják, jóval szebben és gyorsabban futhatnak ezen a chipen. (Az Unreal készítői már bejelentették, hogy elkészítenek egy Savage 3D-re épülő változatot is.)

A Hercules Terminator Beast a hírek szerint két változatban jelenik meg: a 100 Mhz-es SDRAM-os változatban és a 125 MHz-es SGRAM változatban. (Bizonyos példányokon a TV OUT kimenet is helyet kap.) Nekem egy SDRAM-os verzióhoz volt szerencsém. A kártya installálása a megszokottan könnyű volt. A Hercules driverei és segédprogramjai a megszokott minőséget mutatták (akinek már volt szerencséje Hercules termékhez, az tudja miről beszélek). Az igazság kedvéért azonban hozzá kell tennem, hogy a driverek szerintem (és Sakkman szerint is aki szintén tesztelte a kártyát) még egy kicsit kiforratlanok. Mi sem bizonyítja mindezt jobban, mint hogy a rövid két hét alatt háromszor frissítettem a drivert. (A Hercules és az S3 sorban adja ki az újabb, javított verziókat.) Viszont olyan játékok, mint pl. a Need For Speed 3 vagy az NHL 99 ezek után már gyönyörűen működtek, tokkal vonóval, azaz minden effekttel, normális sebességgel. Az Unreallel egyelőre még nem működik csak szoftveres módban. (Kipróbáltam a Matrox féle

| Resolution | Colors | Vertical Refresh Rate (Hz) | Monitor Scan Range (kHz) |
|---|---|---|---|
| 1600x1200 | 65,536 256 | 60-85 60-85 | 78-110 78-110 |
| 1280x1024 | 16.7M 65,536 256 | 60-75 60-100 60-100 | 64-85 64-110 64-110 |
| 1152x864 | 16.7M 65,536 256 | 60-100 60-100 60-100 | 57-100 57-100 57-100 |
| 1024x768 | 16.7M 65,536 256 | 60-85 60-130 60-130 | 48-72 48-110 48-110 |
| 800x600 | 16.7M 65,536 256 | 56-160 56-160 56-160 | 35.5-110 35.5-110 35.5-110 |
| 640x480 | 16.7M 65,536 256 | 60-160 60-160 60-160 | 31.5-85 31.5-85 31.5-85 |

D3D patch-et is, de nem volt valami tökéletes, színek elmentek stb.) Érdekessége a drivernek, hogy beállítható pl. az S3TC használata is.

Sok-sok külföldi tesztet végignéztem, ahol különféle módokon hasonlítgatják a többi kártyához (Quake-kel , Winbench meg hasonlókkal), de ezekkel a tesztekkel az a baj, hogy én úgy vagyok vele: hiszem, ha látom. (Talán majd sikerül összehozni egy igazi, Guruban készült összehasonlító tesztet.) Egyébként az eredmények szerint a G200-at 3D-ben mindenképpen veri, némely site-on még a Voodoo2-t is. Háááát, hmhm. Mondom, ezt látni kellene.

A 2D-s résszel kapcsolatban a támogatott felbontások és képfrissítési értékek a következők (egyenest a Hercules site-ról). Lásd a táblázatban.

Érdekességként jegyezném meg, hogy az egyik site-on már a kártya overlockolásával is foglalkoztak (www.fastgraphics.com), ahol is egy jókora ventilátor és a Powerstrip 2.27 (vagy a feletti verzió) segítségével sikerült a 100 Mhz-es kártyát 123 MHz-re felhúzni és így kb. 20 %-os sebességnövekedést elérni.

A kártya ára az USA-ban 119$, az SGRAM-os változaté 150$, az itteni árat még nem tudom.

Zárszóként (hely hiányában többet nem nagyon írhatok), annyit jegyeznék meg a kártyáról és talán ez lenne a válasz a bevezetőben említett kérdésre is: a kártya nagyon jónak ígérkezik, ha meg lesz a támogatottság és a driverek is kiforrottabbak lesznek és az ára sem szökik az égbe (azaz marad ilyen szuper olcsó!), akkor mindenképpen érdemes beruházni egybe (talán érdemes várni egy pár hetet, hogy mi lesz a helyzet). Ne felejtsük el, hogy a kártyában egy gyors és míves 2D rész is helyet kapott és hogy egy minőségéről és megbízhatóságáról méltán híres cég áll mögötte.

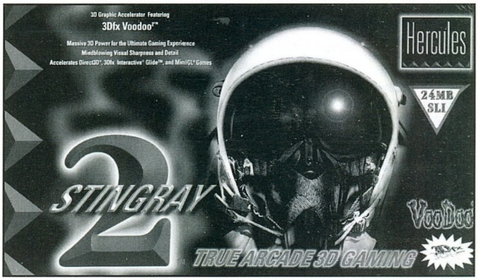
*Lóti*

**SVED**
1143 Budapest,
Hungária krt. 67.
Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu

**INFO**

STINGRAY2 SLI

A Voodoo2-esek esetében ha növelni akarjuk a teljesítményt a szokásos driver tuning mellett, rendelkezésünkre áll egy kicsit szokatlan, hardware-es megoldás is. Ez az SLI mód, ilyenkor két kártyát kell a gépbe pakolni és összekötni egy belső kábel segítségével. Bár a "móka" rendkívül költséges, azért több gyártó is számolt a fanatikus fps rajongókkal és kihozott SLI kitteket. Elsőként a Diamond-féle MegaMonster jelent meg (bár még sehol nem láttam), majd a Creative következett, most pedig a Hercules. A Stingray 2 24 MB SLI kettő darab 12MB-os kártyát tartalmaz, egy jó minőségű átkötő kábelt és a belső link kábelt. A driver CD-t valamikor július végén nyomták, ám a Hercules siteján egyelőre még nem találtam frissítést a Stingray 2-höz. A driverek installálása problémamentes volt, mind a két kártyát fölismerte a W98, majd egymás után meg kellett adni a szükséges .inf fileokat. Érdekes, hogy az újraindítás után a 3Dfx display propertiesben az advanced beállításoknál eltűnt a vsync ki-be kapcsolási lehetőség. Próbaképpen kicseréltem a control panel appletet (a régi Voodoo2 gold-osra), így szerencsére továbbra is lehetett állítani a vsyncet D3D és Open GL alatt. Bárkinek bátran ajánlom, a kártya működését természetesen ez nem befolyásolta.




A populárisabb játékokat gyorsan kipróbáltuk "SLI"-ben is. Volt egy kis fenntartásunk a dologgal, régi tapasztalat, hogy Quake alatt szépen elmossa az egyébként tű-éles képet az SLI mód. 1024X768-ban ez tényleg megmaradt, de igaz, hogy csak a Quakenél. Annyira nem zavaró a dolog, játszani bőven lehet vele, a kérdés max. az, hogy tudjuk-e tolerálni mindezt ilyen sok pénzért? Jó ellenpélda ennél a kategóriánál maradva a Half Life, ami elképesztően nézett ki 1024X768-ban. Az összes többi játéknál kellemes csalódást okozott a Stingray combo, nem tapasztaltunk elmosódást, ahol egyébként be lehetett állítani a 3Dfx módot, ott mindig feljebb kúszott a választható felbontások nagysága (max. 1024x768-ig). A történeti hűség kedvéért csak új játékokkal teszteltünk.

Ahogy a piac mai állását nézzük, kb. egy hónap múlva 40-50eFt+ÁFA-ért már kettő darab V2-est is vehetünk. Vigyázat, mert csak a megegyező gyártótól vásárolt kártyák működnek rendesen együtt, azokból is érdemesebb az olyan összecsomagolt combot venni, mint a Stingray 2 SLI 24MB.

*shoebaron*
*shoebaron@gamez.pganet.com*

**SVED**
1143 Budapest,
Hungária krt. 67.
Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu

**INFO**

# Levrov

**Diktafon. Rájöttem, a kulcsszó a diktafon a levrov készítésben, pontosabban annak kellett volna lenni eddig, tekintettel arra, hogy számos dolog van az agyamban mindig levrovírása előtt, aztán a gép elé ülve minden gondolatom úgy foszlik semmivé, mintha soha nem is lett volna. *(Ehhez nem kell gép elé ülnöd. - a törd.)* Mellesleg erre kb. három napja jöttünk rá a Lilyvel meg a Timivel miközben a körúton lófráltunk és folyamatosan dőlt belőlünk mindenféle jobbnál jobb gondolat amit mások talán inkább hülyeségnek neveznének, de ide éppen pont jó lenne mind. Nem mintha eme két remek oldal humorrovatnak készülne, bár jóllehet sokan közületek ilyesféle tévhitben élnek és azt hiszik, majd olyan poénokkal találkoznak itt, hogy a földön fognak fetrengeni, de mint mondtam nem, ellenben a dolog jellege miatt itt mindent lehet, csak teljen be ez a két oldal, az se baj ha szól valamiről, de nem létfontosságú. Szóval diktafon kellene, igaz arról is le kéne valakinek írni a szöveget, mivel azonban erre itt senki nem vállalkozik, a dolog bukott. Nem mintha különösebben hosszabb távra terveznék beruházásokat a levrovval kapcsolatban, igazság szerint most sem akartam megírni, de aztán Kriszta végülis meggyőzött egy remek gondolattal ami a fürdőkádban jutott eszébe valamelyik reggel, miszerint is ha most fejezem be a levrovírási munkásságomat, akkor az még úgy is nézhet ki, mintha a múltkori vírussal kapcsolatos eszmefuttatásom miatt lennék lekapcsolva. Hát gondoltam jó, legyen neki gyereknap, nomeg a törd. igen durcás arckifejezése is bántott kicsit, ugyanis szegény komoly lelki törést szenvedett amikor felmerült annak veszélye, hogy nem tudja hová beszúrkálni frappáns kis gondolatait, nomeg Bear™ is próbálkozott a meggyőzésemmel, ámbár érdekes módon nem túlfizetni akart, csak a lelkemre hatni, továbbá a Domi is szólt pár igen kedves szót a levrov továbbélése érdekében, nem is beszélve Shoebaron nem annyira kedves, de határozottan az ő egyéni stílusában előadott meggyőzési kísérletéről, amit mellesleg azzal is próbált tuningolni, hogy valami féloldalnyi lópikulát akart berakni, hogy csak másfél oldalt kelljen legályáznom, amire mondtam nana, hogy ha van levrov akkor teljes, egyszóval, hogy befejezzem végre ezt a baromi hosszúra nyúlt és lassan értelmetlenné váló mondatot, végülis beadtam a derekam és most itt van tessék, olvashatjátok derékfájásom eredményét. Azonban ha véletlenül jövő hónapban mégis úgy gondolom, hogy alkotói szünetre van szükségem és a derékfájáshoz még amúgy is fiatal vagyok, senki ne lepődjön meg, ha a levrov helyett két oldalon például az egykori brit koronagyarmatokon élő lepkefajták petéiről olvashat érdekfeszítő leírást. De azért még ne örüljetek előre, az is lehet, hogy tovább készítem a levrovot, bár egyelőre sok értelmét nem látom, egyéni meglátásom szerint mostanában eléggé nem szólt semmiről, laposabb volt mint az alföld és határozottan jobb lett volna helyette görkorcsolyázni mint megírni vagy elolvasni. Egyébként görkorcsolyázni nem (sem) tudok. Szerencsére van néhány barátom aki másképp látja a dolgot, és az Ő véleményük számít is, mert valóban azt mondják amit gondolnak és nem azt amit hallani szeretnék. Na de majdcsak lesz valahogy, addig is nézzük mi a stájsz.**

## CD ÍRÁS A MÁSIK OLDALRÓL

Hello Brazil! Az ezelőtti számok egyikében azt írtad a CD írás témával kapcsolatban, hogy szeretnéd ha egy nagybani sokszorosító is írna neked tapasztalatairól. Íme, kérésed teljesült. Az egész 1996. februárjában kezdődött, mikor is három éves gyűjtögetés és egy kis szülői támogatás révén megvettem első CD írómat. Szoftver forrásaim már akkor is megvoltak, belföldön és külföldön egyaránt. Ez évben végeztem el gimnáziumi tanulmányaimat is, sőt jogsim is volt már. Először apám pesti útjai során jutottam nyers CD-hez (mivel az ország nyugati felében lakom, de később már én szereztem be a nyersanyagot (néha akár 1000 db-ot is). Először csak haveroknak írtam, nagyon jutányos áron, csak a CD-t kellett fizetniük, meg a progit is én adtam (legyen az a legújabb játék vagy egy több millió Ft-os CAD program, minden volt ami csak kellett). Ám a jó hírek nagyon gyorsan terjednek, tehát nemsokára megjelentek az első vevők is, akiket nem ismertem. Nekik már egy kicsit többe került a dolog, de a konkurenciához képest még így is viszonylag olcsó volt (a nyers CD+300-500 Ft, az írt programtól függően). Így tehát sikerült visszatérő vevőket szereznem és rövid idő alatt befutottam. Most már ott tartok, hogy havonta kb. 80+ CD-t írok 800-1000 Ft-ért. Két számgépem van, egyik egy multimédiás, full-extrás csodamasina, míg a másik egy kifejezetten CD írásra kialakított gép.Távolabbi terveim között egy adatarchiválással foglalkozó cég megalapítása szerepel, de ez azért még egy kicsit odébb van (money, money, money). Szerintem én nagyon jókor kezdtem el ezzel foglalkozni, ma már nem mernék ebbe belekezdeni, akkor ez még újdonságnak számított. Asszem, csak ennyit akartam mondani (írni).Ciao!

*(K. Áron)*

**Íme egy kis magyar sikertörténet, ami "szerencsésen" alakult és nem a rács mögött végződött, jóllehet nem is drogról vagy ilyesmiről van szó, szerencsére. Örülök, hogy végre valaki olyan is megírta mi volt és mi van, aki végülis a sokszorosítással foglalkozik. Azt hiszem így hirtelen nem is akartam ehhez hozzáfűzni semmit, talán csak azt, hogy azért most láthatjátok, a CD írás sem gyors pénzkereseti lehetőség, legalábbis ma már, hisz amikor még újdonságnak számított akkor sokkal könnyebb volt lét csinálni belőle, ma már túltelített ez az „iparág" is. Persze vannak olyanok is, akik ennél az említett mennyiségnél sokkal nagyobb mértékben nyomják a bulit, de ez most más kérdés. Mindenesetre annak örülök, hogy végre nem csak az egyik oldal szólalt meg. Tanulság nincs, mindenki gondoljon amit akar, de egy biztos, ha kereslet nincs, akkor a kínálat nem lenne ilyen nagy...**

## ESTI MESE

Réges régen egy messzi messzi galaxisban élt Ő, akit csak a úgy hívtak, hogy Lily. De neki nem tetszett ez a név, Ő többre vágyott, mint mindenki... Így hát elment világot látni... Rájött, hogy az Ő Univerzuma nem itt a Földön van hanem távol, nagyon távol, így hát fogta a könyveit, PC-s játékait, no meg némi fantáziát és beutazta vele a teljes Univerzumot, majdnem a teljeset :) Találkozott csodálatos lényekkel, járt mesebeli helyeken, és hallott régelfeledett mondákat... És akkor hallott először életében azokról a csodálatas teremtményekről... A sárkányokról. Ez gyökeresen megváltoztatta életét. Egyszer és mindenkorra beléjük szeretett. Többet és többet akart róluk megtudni.. Így történt, hogy egyre többet és többet vándorolt és egyre közelebb került hozzájuk. Mígnem egy nap találkozott velük.. Nemcsak Lilyre voltak nagy hatással a sárkányok, hanem a sárkányok sem tudták elfeledni Lilyt... Olyannyira nem, hogy ők is meglátogatták Őt. Így lett Lilyből sárkányokkal táncoló.

**Ezt a mesét nemtom ki írta, mentségemre legyen mondva, nem is nekem címezték, merthát ugye ami nekem jön arról mindig mindent tudok, minden megvan, stb, stb, stb. De nem ez a lényeg, hanem az, hogy eme kis levelet, pontosabben levélrészletet Lily kapta mint mondtam nemtomkitől, miután többórát ájszíkjúztak, meg beszélgettek, meg ilyesmik, és a levélírónak feltűnt Lily komoly sárkányőrülete. Mitagadás, valóban így van ez, a múltkor például a telefonja ragadt a fülemhez, ugyanis arra is egy remek kis gyíkállatot festetett, csak valamiért nem bírta kivárni amíg teljesen megszárad a mű, és egyből ezzel akarta használni a bigyót. Meg persze mindenféle területen is a sárkányok a mániái, ami már-már kóros :), viszont azoktól a fülem a helyén, de legalábbis egyben marad. Naszóval a Lily küldte át nekem emilen ezt a részletet, és nagyokat szmájlizott, hogy milyen emberek vannak, én meg gondoltam berakom ide, már csak azért is, hogy lássátok milyen emberek vannak. Meg nem is olyan rossz.**

## MINDENFÉLE TÉMÁKOK

Hi Brazil & Törd! Az újság tuttti, jók a cikkek stb. De ez a sok reklám már az ember agyára megy, pl. nem tudom hány utóbbi rész, egyből egy két oldalas reklámmal kezdődik. Hmm :( . Tudom, hogy valamiből élni is kell, nadeazé.

**Csak semmi nadeazé. Egyrészt örüljél neki, hogy ennyi reklám van, mert ettől is olcsóbb neked az újság, másrészt válogathatsz a kínálatból, harmadrészt már majdnem tök amerika vagyunk (remélem sosem leszünk), negyedrészt ebből is le lehet mérni mennyire jók vagyunk, hiszen ha a kutya sem venné a lapot, a franc sem hírdetne kétoldalasat. Illetve dehogynem, akciós áron vagy ajándékba, de ez más téma. Továbbá a sok hirdetésnek is köszönhetjük részben a méretnövekedést, a színesedést meg a leveledet is. Szóval csak semmi nadeazé.**

Téma kettő: le a kalapppal Mocsy előtt, mióta volt az a levrovos hajcihő a GIGABYTE miatt, azóta mintha kicserélték volna, kész úriember lett :). **(A Mocsy? Végülis tényleg, csak néha nem, de ettől még jobb srác és így van ez rendjén... Brazil) *(Az lehet, hogy uriember lett, de a nyakkendői... - a törd.)*** Egyébként írhatnátok néha egy pársoros előzetest, hogy mi lesz a következő GIGABYTE - ban.

**Hm, nem vagyok benne ebben a Gigabyte dologban, de azt hiszem, senki nem tudná megjósolni az újságleadás pillanatában, miről is fog szólni a műsor. Nomeg ha minden le lenne írva előre akkor mi lenne a meglepetéssel? Mert az azért fontos. Olyat meg mindek írjunk le, hogy hát lesz játékismertető meg rejtvény meg izé és még akármi is meg estébé.**

Téma három: Hogy a macskabajszába lehet a glquake-kel, simán két gépet összekötve deszmeccselni? (tudom, hogy nagy kvékfan vagy, de azért hátha tudja valaki a szerkesztőségben)

**Szerencséd is van meg nem is, mert tényleg van aki tudja ezt a szerkesztőségben, ellenben most amikor ezeket a sorokat írom, éppen nulla óra ötvenegy perc van és nem tudom neked kitől megtudakolni, holnap pedig már nem lesz kedvem beleírni a levrovba, arról nem is beszélve, hogy addigra úgy elfelejtem, mint annak a rendje. De itt jön ugye a képbe a törd. aki a levrov átolvasása közben mindenfélét beleír. Tudod mit, ideírom neki hátha segít rajtad majd: törd., legyél oly kedves és írjad mán le mi a franc van ezzel a kvékkel, legyen valami tartalom is a levrovban. Puszi.**

***Nos. Röviden, nem tudom. De ma már feltalálták a hálókártyát - egyeb portokról nem beszélve -, ami kb. 3-4000 Ft-ból kábellel együtt megvehető. Szerintem használjátok ezt, utánna csak a vidovst kell csak összelőni hozzá.***

Téma négy: a CD-re rakhatnátok kicsit több internetről leszedett cuccot,

pl.: NEED3 Cars, mer nem mindenkinek van iesdéenje meg ehhez hasonló.

**Hehe, nekünk sincs. Vagy nem is annyira hehe, de nincs. Ettől függetlenül persze a legtöbb dolog a netről érkezik, talán ezt mondanom sem kell. Meg azt sem, hogy sosem fogunk tudni minden igényt kielégíteni, pláne kiegészítők terén, amikből annyi van mint a szemét, bár lehet éppen a te esetedben ez így kicsit túlzás, de úgy általában igaz. Szóval válogatunk, válogatunk de egy CD-re mindent nem lehet rágyömöszölni, blablablabla meg ilyesmik. Tulképpen az az igazság, az van rajta ami éppen aktuális, meg ami eszébe jut a készítőnek, például ha éppen most csinálja a CD-t és közben ezt a jó kis levrovot olvassa a nemtomki, akkor lesz neked NFS3-hoz autó hegyeid. (Örömest rátennénk a CD-re, de még egy egyszerű auto kiegészítőre is engedélyt kell kérni az EA-tól, a válaszuk pedig ezzel kapcsolatban az volt, hogy szó sem lehet róla.... Sorry Bear™ a nemtudomki v1.0) De az is lehet, hogy a levrovot a vécén ülve olvassa, és akkor meg örülj, hogy az van a CD-n ami van és nem egyebek...**

Téma öt, egy örök misztikum: ti tudjátok, hogy mire való a Win95 billentyűzeten a TURBO gomb? (Eddig senki sem tudta akit megkérdeztem.) Ha berakol a levrovba akkor jó, ha nem akkor sebaj majd írok még. Na csörögefánk! djformmiskolc

*(Dienes Endre)*

**A turbo gomb optikai tuning, valamint arra jó, hogy a hosszas várakozások közben lehet nyomogatni, amitől úgy érzed, jobban telik az idő és gyorsabban nyílnak az ablakok. Mostmár tudod.**

## TOJÁSOK

Hello BRAZIL! Először vetemedek arra, hogy levelet írjak neked. Ha nem is rendszeres, de elég sűrűn olvasója vagyok a PC Gurunak. Az öcsém révén jutok hozzá a laphoz - ugyanis ő szokta megvenni -, így másodkézből, úgy is mondhatnám második körben én is elolvashatom. Mivel először ragadtam „tollat", úgy érzem el kell egy kis dicséret nektek és a lapnak (de gondolom, azért ebből nincs hiány). **(Nem a témához kapcsolódik szorosan, de azért megjegyezném, nem kötelező ám minden új levélírónak azzal kezdeni mennyire királyok vagyunk, ha olyan a levél vagy kedvem van hozzá vagy izé, akkor berakom ha meg nem akkor nem. Brazil)** Na szóval, nagyon jó a lap, tetszenek a különböző rovatok (pl.: Levrov, Hardware-Fórum, különböző Tesztek, Vegyes felvágott, stb.), (v)egyszóval COOOLLL-BABÁS!!! az egész. Tényleg ez egy olyan újság, ami szélesebb réteg igényeit is kielégít még akkor is, ha fő profil a játékleírás. Na, nem akarom a szót csépelni, ezért lenne egy egyészrevételem (kérdésem) is: A múltkorában láttam egy műsort (címe: Jövőnéző), az egyik kereskedelmi tévécsatornán és ott volt szó a húsvéti tojásokról (Easter Eggs). Ezek olyan kis eldugott képek, programok, stb., amelyeket a programot író személyek rejtenek el egy megírt programban (végeredményben egy „névjegy" az adott személy részéről). Azért nevezik ezeket húsvéti tojásoknak, mert külföldön húsvét táján az a szokás, hogy tojásokat dugnak el és azt a gyerekeknek meg kell találniuk. Például elmondták, hogy a MS Excel-ben egy több mint 10MByte-os repülőgépszimulátor van elrejtve. Ezek a „tojások" mindig valami kombinációval hívhatók elő (pl.: billentyűkombináció, valamilyen szó beírása, stb.). Végül is az érdekelne, hogy tudtok-e vagy tud-e valaki ilyenről és ezek hogy hívhatók elő. Tudom nincs nagy értelmük, de a kíváncsiság azért furdal. Minden jót:

*Arnie (Őry Arnold)*

**Már hogy a fenébe ne lenne értelmük, hiszen mindenki ezeket keresi és örül neki amikor megtalálja. Én is nagyon szoktam szeretni az ilyeneket mert buli, láttam is egy csomót aztán mindig jól elfelejtem hogyan kell előhívni ezeket. Az Excel 97-ben lévő szimulátort én is láttam, tök jó, még akkor is ha nem szimulátor és nem több mint 10 MegaBájt, bár ez utóbbi marha jól hangzik, de ettől még nem igaz. Sajnos ennek az előhívására sem emlékszem már, viszont a Word97 flipperére igen, habár az picit sem olyan jó mint a „szimulátor", de ez van. Várjunk csak, hogy is van: új dokumentum, beírod Blue, beállítod a színét kékre és átállítod bold-ra, aztán nyomsz utána egy spacét, kiválasztod az About-ot, illetve magyarnál a névjegyet, és rábökszz a kék W betűre. Aha, valami ilyesmi, próbálkozzál és sikerül. Tudom, mondtam már párszor, fogom is még, de az interneten kellene ezeknek utánanézni, erre valók azok a remek kis keresőprogramok. Vagy a törd., bár szerintem ő sem szokta megjegyezni a tojáslelőhelyeket (kivéve a sajátját), de lehet, hogy mégis és akkor lesz itt hejehuja, vidámság és jókedv.**

***Tervezem, hogy egy-egy alkalommal majd felsorolok egypár édekesebb egg-et a GURU hasábjain. Lehet, hogy a következő számban meg is ejtem! - a törd.***

## HEJESSÍRÁS

Szevasz Brazil! Felmerült bennem egy kérdés: hogy lehet egy újságban ennyi helyesírási hiba? Például: „Woodoo2", „Már nagyon itt lóg a levegőben az EA programja a levegőben.", „A Blizzardot elhagyom tíz fős csapat alakult.", „A PC Guru fejlődése is tovább fog folytatódik." Ez azért egy picit durva... Mellékesen megjegyzem, hogy a levrov lassan kezdi elérni a ***-os szintjét (EZ NEGATÍVUM!!!), minden bevezetőd ua., nincs egy kielégítő válaszod, egyáltalán, olyan a hozzáállásod, mint aki sz*rik az egészre! Tisztelettel:

*Kabal*

**Az első kérdésedre, miszerint is, hogy lehet ennyi helyesírási hiba egy újságban, a válasz rettenetesen egyszerű: komoly és igen kemény munka árán. Nem olyan egyszerű ám ezeket összehozni. A második felvetésedre a választ lásd a bevezetőben, ami persze tökugyanaz mint az eddigiek, legalábbis azt hiszem. Le kell cserélnem a levrovíró programomat. De jó vicc volt, lapozzunk.**

***(Ehhez azért csak annyit, hogy ha valakinek bántja a szemét, akkor jöjjön hozzánk korrektornak és megtudja mi az a hajnali 4 óra lapzártakor. - a törd.)***

## ÖRÖKZÖLD TÉMA

Helló! Volt szó arról a legutóbbi PC Guruban, hogy az újságot meg lehet venni cd nélkül is (a vírusos cd-re inkább nem mondok semmit, biztos megtették már helyettem éppen elegen :)) Szóval mivel én egyetlen helyet sem találtam eddig a városban (boltokban sem, bár az összeset nem néztem végig), szeretném, ha küldenél nekem pár címet, ahol megvehetem az újságot. Köszi,

*KisÖrdög*

**Látom nem lehet elégszer leírni, de sebaj, végülis ráérek. A CD nélküli újsághoz úgy lehet hozzájutni, hogy 1. besétálsz szépen érte a szerkesztőségbe és ott megveszed, 2. előfizeted és akkor mi küldjük neked, csak feltétlenül írd be a közlemény rovatba, hogy CD nélkül kéred, mert nem vagy tőle boldog és akkor ugye minek 3. felhívsz minket, megmondod merre laksz, s mi kikeressük a hozzád legközelebb lévő üzletet.**

## ERŐSZAK, BONCOLÁS ÉS ILYESMIK

Csővázs Brazil! Azért írok, mert csupán reagálni szeretnék tigriske „Játék pszichológia" című cikkére, melyben a játékok brutalitásáról ír. Nem vagyok én sem szent és sokat játszom ún. „öldöklős" játékokkal, mellesleg megszállott Quake rajongó vagyok, de furcsának érzem, hogy valaki még realisztikusabbra, meg brutálisabbra akarja tuningolni a játékokat. A mai szint szerintem elegendő, ezt úgy értem, hogy egy játék nem attól lesz jó, hogy az ellenfél prosztatáját is ki lehet vágni egy kávéskanállal, vagy a monitoron gyönyörködjünk a szétrancsírozott, feldarabolt hullákon. Átesnek a fejlesztők a ló másik oldalára, mert a „normális" emberek többsége szerintem nem igényli a térdig vérben és bélben tocsogó gamékat.

**Hát nemtom. Azt gondolom, ha nem igényelnék az emberek, akkor nem csinálnának ilyeneket a fejlesztők. Persze az is benne van a dologban, hogy mindenki valami mást meg újat meg többet akar csinálni, és erre abszolút kézenfekvő megoldás az, hogy mindent mindenféleképpen lehessen trancsírozni és fröcsögjön a vér meg hegyekben álljon a lőszer, a fegyverekről és hullákról nem is beszélve. De míg az emberek ilyen irányú hajlamaikat csak és kizárólag a számítógépek előtt ülve élik ki, nincs túl nagy baj, én igazából csak örülni tudok neki ha nem engem akarnak kibelezni. Nemigen vagyok nagy Quake fan, de a táborban is jó volt néhány deatchmatch-et játszani és irtani egymást, de ez csak dili meg szórakozás és nem több számomra. Valóban talán nem a vér mennyiségét kellene fejleszteni a játékokon, hanem inkább a környezet realitását és ilyesmiket, esetleg félve megemlítem még magát a játékmenetet meg a sztorit mint olyat, sose lehet azt tudni, hátha az is le tudja kötni az embert...**

Ha valakit ennyire felizgat ez a tucsing, akkor nézze meg a Hullajó-t **(Az nagyon rossz, inkább ne nézzétek meg. Brazil)** vagy menjen el a www.deathnet.com-ra, ahol ládaszám vannak a hasonló képek. Én személy szerint kétszer ábrándultam ki a tucsingolásból. A első alkalom akkor volt, mikor egyik lökött haverom odaadta kazin a Halál ezer arca című dokumentumfilmet, amiben amatőr, ill. profi felvételek vannak boncolásokról, agyműtétekről, balestekről és mindenről, ami véres. Ez egy kb. 1 órás film, de elég volt egyszer is végignézni, de tulajdonképpen akkor úntam meg az egészet, mikor egy másik ismerősöm elvitt egy igazi boncolásra. A szagot és a látványt nem tudom leírni, azt érezni és látni kellett volna, amint a hullát, mint egy mesekönyvet kihajtogatták, majd szétpakolták, módszeresen külön minden részét. Na ennyi elég volt és nem vágyom több ilyen élményre, de akinek nekrofil hajlamai vannak, az ne a játékoktól várja a megoldást, hanem inkább a neten kutasson ilyenek után. Az az állítólagos külföldi „főszerk" (a cikkben szereplő) meg látogasson meg egy boncolást és utána mondjon ilyeneket, kíváncsi lennék az arcára, mikor a beleket pakoljak ki egy ezüst tálcára. Na csak ennyit akartam elmondani. Boncolás helyett inkább sörözz Brazil! Na ciao!

*Bolla György alias "BoGyo"*

**Tökéletesen egyetértek veled, maradok is a sörözésnél. Boncoláson ugyan még nem voltam és nem is igen vágyok, eddig csak villamos által feltrancsírozott, illetve balesteben meghalt embereket láttam, az is éppen elég volt. Igazából amíg az ember nem szerez saját hiteles élményeket, addig csak beszél és kemény fickónak képzeli magát, aztán az első valódi pofontól megfekszik. Az emberek nagy többsége ilyen, sőt szinte mindenki, azok is szerintem akik az általad is említett dolgokat mondták. És így van ez majdnem mindennel, addig marha bátor az ember autóban amíg egyszer örül annak is, hogy épségben kiszállt, addig nem érti meg talán a halál fogalmát és nem becsüli az életet amíg egy rokona vagy méginkább egy barátja meg nem hal, addig nem érti meg a szerelmet amíg a másik a számára csak egy a sok közül, addig nem tudja mi a zene, amíg csak technót hallgat és így tovább. Lehetne ezt tovább ragozni, de nagyon remélem mindenki tudja és érti miről beszélek, aki meg hülyeségnek tartja mindezt, remélem egyszer mégis megérti. Aki meg nem, azt csak sajnálni tudom...**

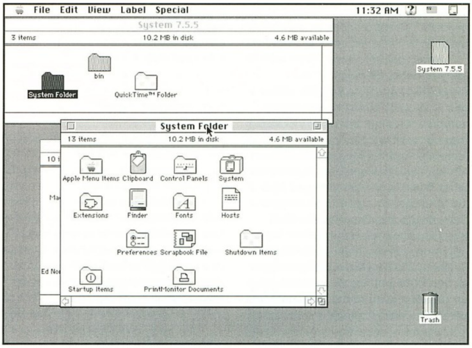
**És most itt a vége, fuss el véle. Jók legyetek. Csók.**

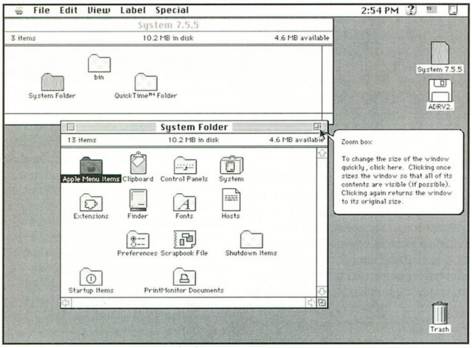
*Brazil*

*brazil@westel900.net*

# Fusion v1.2

Az 1998-as év egyik legnagyobb szenzációjának ígérkezett a Microcode Solutions, Fusion (PC-Dos) Macintosh emulátora. A már az év elején beharangozott szuper emulátort nagyon sokan várták, türelmetlen levélek tucatjai érkeztek az emulátorokkal foglalkozó newsgroup-ra és természeten az M.S.-hez is. Mikor jelenik már meg?




És tényleg olyan jó? Szerencsére a cég betartotta az ígéretét és Júniusban immáron letölthető volt az első V1.0-as demoverzió.

**ELŐÉLET**

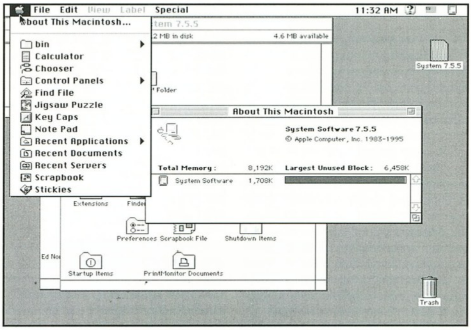
A Fusion-Mac emulátor nem lehet ismeretlen az Amiga tulajdonosok számára, mert már több mint két éve, hogy megjelent az Amiga változata. Jóllehet, a program kisebb hiányosságai és nem utolsósorban a sebessége miatt alaposan hátérbe szorult a ShapeShifter-rel (Amiga Mac emu.) szemben. Talán ennek is köszönhető, hogy a M.S. most megpróbál betörni az eddig kiaknázatlan x86-os platformra.

**MIRE KÉPES A FUSION?**

Először is szinte kifogástalanul (90-95%) emulálja a teljes Mac Quadra sorozatot (700, 900, 950) valamint a Mac IIci/si és MacIIIc-t gépeket. Képes egyszerre 10db. hardfiles-t (bármekkora mérettel) kezelni, és teljekörű az SCSI eszközök kezelése is (HD, CD), a CD-ROM támogatása egyébként HFS/ISO9660/PhotoCD. A felhasználható memória akár 768MB-nál is nagyobb lehet. A grafikai felbontások pedig 512x384-tól kezdve egészen 1600x1200-ig, 16/256/16millió színekig terjedhetnek ki. Hangkártyák közül az SB/PRO, SB16 és a WSS kártyákat támogatja. A Mac-es lemezkezelése a 720K, 800K (pseudo Mac), 1.44MB és 1.68MB méretekig lehetséges. Lényeges, hogy elérhetők a hálózati lehetőségek (PC Exchange), valamint "látja" azaz felmountálja az összes PC-s egységünket és kiteszi az ikonját a Mac desktop-ra. Korrekt a soros és párhuzamos port kezelése (modem, nyomtató, grafikus táblák)... Egyszóval mindenre képes az emulátor, pontosan és meglepő gyorsasággal.

**MI KELL HOZZÁ?**

Természetesen maga az emulátor, melynek tömörített mérete mindössze csak 476kB. Installálás után a szokásos módon setup.exe-vel állítjuk be az emulátor paramétereit, illetve a Mac-es környezetünket. Itt határozzuk meg a gép típusát a memória méretét a hangot, a hálózatot, egyszóval mindent. Amikor elindítjuk az emulátort (kizárólag DOS alól fut), ne lepődjünk meg a PC-s lemezegység állandó "kattogásán", hisz ez a Mac (és Amiga) egyik velejárói közé tartozik. Lényeges, hogy a futtatáshoz szükségünk lesz egy eredeti Mac ROM tartalmára, ezek mérete 512kB-1MB típustól függően (vigyázzunk a copyright-ra). Kell természetesen még egy Mac hardfiles (erről fogunk bootolni) melyre egy Macintosh System 7.x vagy OS8 rendszer legyen telepítve. És hogy milyen PC kell mindezekhez? Nos a Fusion megelégszik egy nagyon átlagos konfigurációval (min. 486/8MB RAM), de a komolyabb Mac-es programok futtatásához nem árt egy erősebb Pentium-os gép, pl. P200-as és min. 64-128MB RAM. Ezen már nemhogy eléri, de le is körözi egy MACII-es sebességét méghozzá minden erőlködés nélkül (és ez tényleg így van).

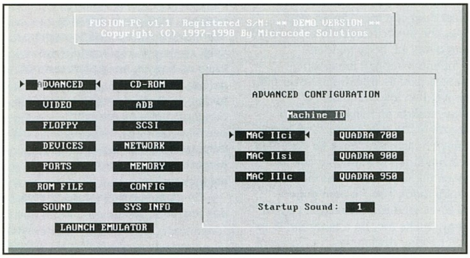



**A DEMOVÁLTOZAT**

A három hónappal ezelőtti Fusion V1.0-ás verzióhoz képest ma már a V1.2-es (10%-kal gyorsabb, lemezkezelés javítás) változata található meg a Net-en. Ami azt is mutatja, hogy rendszeresen fejlesztik a programot és ez igen biztatónak hangzik. Végeredményben elmondhatom, hogy nem csalódtam az emulátorban, sok mindent kipróbáltam, több hardfiles-t állítottam össze, illetve Mac-es játék/felhasználói CD-ket nézegettem, az eredmény igen meggyőző volt. Sajnos a demováltozatban (unregistered) több korlátozással is szembe kell néznünk. A "lebutítása" szinte mindenre kiterjed, a grafika max. 640x480, 16/256 szín, hangja nincs, de talán a legtöbb gondot a 8MB RAM limit jelentette. A teljes program árát, 129.95$-t egy kicsit sokallom de az OEM változatnak már elég kedvező az árfekvése, 79.95$. Európában megrendelhető, pl. a Blittersoft-nál (www.blittersoft.com).

(A CD-mellékleten képeket találhattok a Fusion-ról.)

*Angler@freemail.c3.hu*



# Külvilág

VILAJET

Ez alkalommal a Más rovatot teljes egészében szeretném egy új, a napokban megjelenő táblás stratégiai játéknak szentelni. Nem tudom mennyire ismeritek az ilyen típusú játékokat, de valójában sokkal régebben léteznek ezek, mint a számítógépes adaptációk. Ráadásul a legtöbb klasszisokkal jobb is mint a szoftver, ami megkísérli visszaadni a reális játék lehetőségeit. Ezen a téren elég csupán megemlíteni például a Warhammert. Még sosem játszottam vele, igaz, de láttam azoknak az embereknek a ragyogó szemeit, akik élvezettel beszélik meg nap, mint nap egymással ütközeteik történelmi pillanatait. Ezekben a játékokban az a fantasztikus, hogy aktívan ott van benne az ember, méghozzá barátok között; beszélget, gondolkodik, szórakozik, kikapcsolódik. Külföldön már régóta népszerűek ezek a játékok, hazánkban való elterjedésük legnagyobb gátló tényezője véleményem szerint az, hogy angol tudás nem árt hozzájuk. A magyar kínálat elég szerény. Talán még emlékeztek, írtam már egyszer két magyar táblás stratégiai játékról (Admirális, Varázslótorony). Most pedig a Vilajetet szeretném a figyelmetekbe ajánlani!

"Történelmi kitekintés. A mohácsi csata elvesztése után (1526. augusztus 29.), az országnak egyre nagyobb része vált a török felvonuló területévé.

A török birodalom hazánkban egészen kiűzetéséig folyamatosan terjeszkedett. A hódoltsági terület közigazgatásilag vilajetekre, ezen belül szandzsákokra oszlott. Egy-egy régió hovatartozását legjelentősebb várának birtoklása döntötte el. A kisebb várak akár hetente is gazdát cserélhettek.

A határvonalak korántsem voltak átjárhatatlanok: a nemegyszer csekély helyőrségek nem szavatolhatták az egész környék biztonságát. Az időszakos és tiszavirág-életű fegyvernyugvások nem jelentettek békességet a végek katonáinak és a határsáv falvainak egyik oldalon sem.

A játék ezt az időszakot dolgozza fel egy vilajetnyi területen."

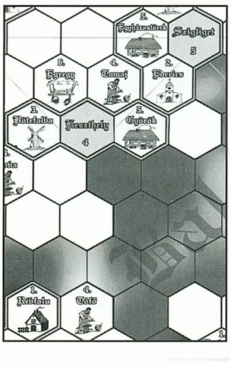
Ennyi a bevezető, idézve a szabálykönyvből, jobban magam sem tudtam volna megfogalmazni. Mindezekből kiderül, hogy történelmi alapokon nyugszik a játék és a Dunántúl egy részéért folytatott küzdelmeket idézi fel. A küzdő felek feladata tulajdonképpen minél nagyobb terület birtoklása és annak gazdasági, illetve közigazgatási kiépítése. A játékosok méltóságokat személyesítenek meg, várakat birtokolnak és hadseregek felett rendelkeznek. A cél tulajdonképpen török részről egy adott, a játék típusától függő feladat teljesítése, míg a magyar oldalé "csupán" ennek megakadályozása. A körökre osztott játékmenetben szerencsére bőven van idő gondolkodásra (hacsak nem szabtok időlimitet), a lehetséges tennivalókat és lépéseket pedig pontos, világosan megfogalmazott szabályok írják le. A játék körei egyébként egy-egy hónapot szimbolizálnak, így egy történelmi évnek tizenkét kör felel meg. Kivételek azért vannak, a játék élvezhetőségének érdekében előfordulnak torzítások. Például várostrom esetén egy kör három fordulóra osztható fel. A hexagonális beosztású táblán a XVI. Századi Dunántúl terül el, várakkal és falvakkal. Ezekben van lehetőség építkezésekre, toborzásra, ágyúöntésre és adóztatásra. Az itt folytatandó tevékenységek speciális egységekhez, hivatalnokokhoz kötöttek (szolgabíró, építőmester, kereskedő, ispán, kádi, defterdár, aga, szandzsákbég). A terepen mozgatható egységeknek típusuktól függően, adott számú mozgáspontja, támadó ereje és védekezési képessége van. Ezek függvényében értékük is eltérő, vannak akiket inkább a védelemben érdemes bevetni (hajdú), míg mások inkább a támadásban jeleskedhetnek (huszár).

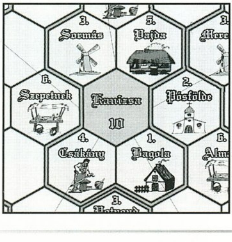
Nekem különösen tetszett a várak kidolgozottsága. Az építkezések során számtalan módon erősítheted a várak védelmét; így készülhet kapubástya, palánk, száraz- illetve vizesárok, fülesbástya, rondella és sánc is. A magyar (Csobánc, Szigliget, Keszthely, Fonyód, Babócsa, Berzence, stb.) és a török (Marcali, Görösgál, Komár, stb.) várak mind eltérő "alapfelszereléssel" indulnak. Gondolom a készítők a történelmi tényekhez próbáltak igazodni, bár bevallom, nem néztem utána. De például Somogyváron kezdéskor fejlesztésként szárazárok, palánk és két fülesbástya áll, tizenöt öregágyúja van és helyőrségét kétszáz aszab, száz janicsár és száz szpáhi képezi...

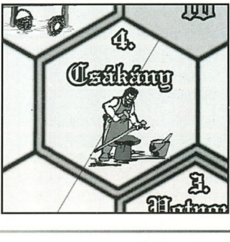
Igazán nem szeretném bővebben taglalni a játékmenetet, megteszi azt a Szabálykönyv. Inkább záróakkordként, engedjetek meg néhány sort!

Annyira jó, hogy az emberekben még él a hit, és a lelkesedés! Itt van egy maroknyi fiatal, aki időt és fáradtságot nem kímélve azon igyekezett, hogy alkosson valami olyat, amivel számos embertársa kellemesen elszórakozhat, jól érezheti magát, együtt lehet, ráadásul még fejleszti is gondolkodásmódját, képességeit. Mindezeken túl felvállalták magyarságukat is, és az egész játékot népünk történelmének egy adott időszakába, és terébe helyezték, a lehetőségekhez képest igazodva a történelmi és földrajzi valóságokhoz. Remélem, néhány tanár is felfigyel erre a táblás stratégiai játékra, és ha nem is a tanóra, de legalább egy esetleges szakköri foglalkozás keretében, kitér a Vilajetre! Hiszen tanulni játszva is lehet.

Lily



# Cheat

ARES RISING

A C típusú küldetéseknél a következő kódok élnek:
Shift-C és BIGASSSHIELDS és a végén Escape sérthetetlenség
IAMTHEMASTER a játék megnyerése

NHL '99

AWAYGOAL gól a vendégeknek
HOMEGOAL gól a hazai csapatnak

INTERSTATE '76 NITRO PACK

CTRL+ALT+X - Blow up quickly
CTRL+SHIFT után mehetnek a kódok:
GETDOWN Az összes kocsi támad téged, de a halálod után átugrod a pályát
FRFLAT Flat tire front right flat tire
FLFLAT Flat tire front left
BRFLAT Flat tire back right
BLFLAT Flat fire back left
WIGGLEBURGER wavy screen
Az UFO-val való játékhoz válasszuk ki a rattler kocsit, majd a nevezzük át thetruthishere-re.
A léggömbbel való játékhoz menjünk a Melee ikonhoz, válasszuk ki a make/model pontnál a Phaedra Rattler-t, majd nevezzük át hotair-ra.

ICARUS

Harc közben használhatjuk ezeket kódokat:
BABY Minden ellenséget egy ütéssel el lehet intézni
WAAC nem fogu a HP és az MP
Játék közben használható:
JJUN Pénzt kapsz

HOUSE OF THE DEAD

A menüben nyomni kell a CTRL-t a kódokhoz:
SKIDMARX Cheat engedélyezés
CREATURE Szörny teszt engedélyezés

DARK RIFT

A kronos kóddal aktivizálhatjuk a titkos játékost, Sonork-ot.

RAGE OF MAGES

#Chicken cheat mód engedélyezése
#modify self + god isten mód
#modify army + god isten mód
#create gold aranyat ad
#killall összes ellenfél elpusztul
#pickup all összes mindenféle felvétele
#show map teljes térkép megmutatása
#hide map teljes térkép eltüntetése
#event x - Shows conversations from units in the current level. x is any number.
#victory Pálya befejezése, győzelemmel

DESCENT: FREESPACE

A kódok aktivizálásához írjuk be: WWW.VOLITION-INC.COM majd a kódok mellé tartsátok nyomva a ~ billentyűt:
C üzenet küldése az ellenfélnek
Shift C Az össze hajón minden elérhető
K ellenfél kinyírása
Shift K a becélzott subsystem elpusztítása
Alt K 10% sérüles neked
I láthatatlanság
Shift I a cél láthatatlan lesz
O Descent stílusú mozgás
Shift W végtelesn fegyverzet az összes hajódon
W végtelen fegyverzet a te hajódon
G az összes kijelölt cél teljesítése
Shift G az összes másodlatos cél teljesítése
Alt G az összes bonus feladat teljesítése
9 az összes másodlagos fegyver forgatása előre
Shift 9 az összes másodlagos fegyver forgatása hátra
0 az összes elsődleges fegyver forgatása előre
Shift 0 az összes elsődleges fegyver forgatása hátra
R cél lefegyverzése

NEED FOR SPEED 3

A kódokat a menükben kell beírni minden esetben:
madland ?
rushhour csökken a forgalom az utakon
empire verseny Empire City utcáin
elninor verseny az El Nino kocsival
merc verseny a Mercedes CLK GTR kocsival
gofast Single Race módban a te kocsid iszonyú gyors lesz
allcars Az összes kocsi engedélyezve, a Pursuit Vehicles-ekkel egyetemben
Az alábbi kódokat közvetlenül az előtt kell beírnunk, hogy rákattintanánk a RACE gombra.
go01 Miata
go02 Toyota Landcruiser
go03 Cargo Truck
go04 BMW 5 Series
go05 71 Plymouth Cuda
go06 Ford Pickup with Camper Shell
go07 Jeep Cherokee
go08 Ford Fullsize Van
go09 64/65 Mustang
go10 ~66 Chevy Pickup
go11 Range Rover
go12 School bus
go13 Taxi - Caprice Classic
go14 Chevy Cargo Van
go15 Volvo Station Wagon
go16 Sedan
go17 Crown Victoria Cop Car
go18 Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19 Grand Am Cop Car
go20 Range Rover Cop Car/ Ranger Vehicle
go21 Cargo Truck (same as 03)

FLESH FEAST

A játék közben nyomjuk le a bal Shift, bal Control, bal Alt és a Home billentyűket a pálya sikeres befejezéséhez.

TAKE NO PRISONERS

Nyomjuk le a Shift-~-t a konzol bejelentkezéséhez, ahol a következő kódokat használhatjuk:
juggernaut isten mód
goldblum repülő mód
wraith No clipping mód
positions a pozíció kijelzése (x,y,z)
a_moveme x,y,z az adott kordinátákra teleportál
dir maps a létező pályák kijelzése
map x ugrás az X pályára (X=pálya neve)
spawn x tárgy vagy szörny elkészítése
ode to jack a pályán lévő összes szörny legyilkolása
impulse 911 végtelen lőszer és tárgy

**tárgyak**

w_saber
w_assault_rifle
w_crossbow
w_laser_rifle
w_gauss_gun
w_grenade_launcher
w_rocket_launcher
w_flame_thrower
w_chain_gun
w_plasma_generator
w_ptp_cannon
i_medical_kit
i_flak_jacket
i_body_armor
i_reflectarmor
i_heatshield
i_energyarmor
i_energyshield
i_molotov
i_gas_gren
i_claymore
i_float_disk
i_rocket_net
i_gas_mask
i_laser_sight
i_disk
i_enhancers
i_shuriken
i_implosion
i_fragger
i_radshield
i_ir_goggles
i_stealth
i_grav_belt
i_force_barrier
i_override
i_flare
i_demopack
i_energyshield
i_dome_device
i_dome_crystal

WAR GAMES

Az alábbi kódok kizárólag a single player módban élnek. Nyomjuk meg a t -t a kódok beírása előtt, vagy a kódok helyett nyomjuk meg az F1-F4-ig billentyűket:
eyeofgod egy extra zoom fokozatot apunk
saladtossed pálya választás (You will have to go to the load screen after and do that CTRL h/w thing)
twobyfour egység építése
hermes az egységek építésének gyorsítása
donkeys minden lövés erőssége a rakéták lövésének felel meg
morningafter köd eltüntetése a pályáról
gimmiegimmie mindent építhetsz, kivéve a command centert
unclejohn isten mód
chaching minden alkalommal 10000 pénzt ad, ha beütjük
mrmuscle a játékos armorjának javítása
bigsofty az ellenfél armojának csökkentése
coffee a játékos sebességének javítása
beer az ellenség sebességének csökkentése
shaft a játékos firepowerjének növelése
shank az ellenség firepowerjének csökkentése

SCORCH

Ha editáljuk a scorch.cfg-t (a read-only attributum átállítása után), akkor hozzájuthatunk egy kevéske pénzhez, hiszen könnyűszerrel beírhatunk ide, akár 10000000000 egységnyi zseont is.

RAYMAN CHEAT

Játék közben írhatjuk be a következő kódokat:
kom0ogdk 5 élet
trj8p 99 élet
86e40g91 10 dolog
en5gol2g teljes erő
2x2rmfmf Golden Fist power
o8feh ugrás a következő pályára
4ctrepfj Mind a 6 világ elérhető
b76b7081 a titkos Breakout játék
Az indítóképernyőn ha nyomjuk a jobb egérgombot, akkor az animációt sokkal lasabban és finomabban láthatjuk.
Ha 3, vagy kevesebb folytatásunk van, akkor 10 szabad folytatást kaphatunk, ha megnyomjuk, a fel, le jobbra, balra billentyűket.

*Bear™*

## Otthoni és Internetes PC-k

Az ACOMP három különböző számítógépet kínál, melyeket kifejezetten otthoni használatra - az egész család számára - ajánlunk.
Az **ACOMP Base** hosszú idő óta a legnagyobb eladású konfigurációnk. Kialakítása és különösen kedvező ára ideális a kezdő felhasználók számára. Ajánljuk még az irodai- és könyvelési feladatok kiszolgálására is, elegendő háttértárolója, beépített CD-ROM-ja és memóriakapacitása miatt.
Az **ACOMP Explorer** - melyben már megtalálható a nemrégiben megjelent Intel® Celeron processzor - egy közel tökéletesen kialakított munkagép. Nagy kapacitású winchestere elegendő helyet biztosít a programok és játékok számára. Az AGP szabványnak köszönhetően a videókártya filmek- és multimédiás CD-k lejátszására nagy felbontásban is alkalmas. A CeleronA processzorral a beépített 128KB gyorsító memóriának köszönhetően a gép sebessége a gyorsabb Pentium®II rendszerekkel vetekedik. Kiépítettsége alapján megfelel a mai játékok követelményeinek is.
Az **ACOMP Zenith** - Intel® Pentium®II processzorral kiépítve - professzionális felhasználásokra is alkamas, így lehetőség nyílik grafikus-, CAD/CAM-, RayTracing, DTP- és zenei munkák elvégzésére. Teljesítménye eléri a mai PC-s rendszerek felső határait, beépített hatalmas winchestere, minden szabványt támogató kiváló minőségű hangkártyája és gyors (100MHz) memóriája miatt.

Mindhárom rendszerünkhöz FAX/Modem-met és Windows 98 szoftvert ajánlunk. Így a gyerekek gond nélkül használhatják a legújabb játék- és oktató programokat, elkészíthetik a házi feladatukat, meghallgathatják kedvenc CD-jüket, vagy elmélyülhetnek egy enciklopédia használatában. Szülők megírhatják leveleiket a WORKS 95 program segítségével, határidőnaplót és adatbázist is vezethetnek, elküldhetik és fogadhatják faxaikat és email-jeiket, illetve rákapcsolódhatnak az Intenetre.

### ACOMP Zenith
1+2év garanciával

**Pentium® II processzorral**

- ABIT BH6 alaplap, Intel® BX chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 24MAX sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®II processzor
- ABIT Intel i740 AGP videókártya 8MB RAM-mal
- SoundBlaster AWE 64 OEM hangkártya
- Arowana 50W hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Pentium II 300MHz — Nettó ár: 199.900 Ft
Pentium II 350MHz — Nettó ár: 219.900 Ft

### ACOMP Xplorer
1+2év garanciával

**Intel® Celeron processzorral**

- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 100MHz
- 32MB SDRAM bővíthető 384MB-ig
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 24MAX sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- S3 Virge GX/2 AGP videókártya 4MB RAM-mal
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Arowana 50W hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 300MHz — Nettó ár: 119.900 Ft
Celeron A 300MHz — Nettó ár: 129.900 Ft

### ACOMP Base
1+2év garanciával

**Pentium® MMX processzorral**

- Pentium alaplap, 512 KB Cache
- 32MB RAM bővíthető 384MB-ig
- 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- 24MAX sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®MMX processzor
- S3 Virge DX PCI videókártya 4MB RAM-mal
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Arowana 50W hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

MMX 233MHz — Nettó ár: 104.900 Ft

8.4GB HARD DISK

64MB SD RAM 100MHz

AWE 64 Sound BLASTER OEM

## Felárak
**a fenti konfigurációkhoz**

| | Nettó ár |
|---|---|
| További 32MB SDRAM | 8.000 Ft |
| További 64MB SDRAM 100MHz | 19.000 Ft |
| 6.4GB HDD felár 4.3GB-ról | 5.000 Ft |
| 8.4GB HDD felár 6.4GB-ról | 7.000 Ft |
| ABIT BH6 alaplap ATX miditoronyban felár ALI Pro alaplap AT minitoronyról | 13.900 Ft |
| 32MAX SONY CDROM felár 24MAX-ról | 4.000 Ft |
| ALTEC Lansing ACS43 hangfal felár | 9.000 Ft |
| 55600bps belső Voice Fax/Modem | 12.900 Ft |
| 14" LIKOM (1024x768, LR/NI, digital) | 28.900 Ft |
| 15" PANASONIC (70KHz, 0.27) | 46.900 Ft |
| 17" LIKOM (1280x1024, LR/NI, digital, OSD) | 59.900 Ft |
| Windows 98 Magyar vagy Angol | 23.000 Ft |
| WORKS 4.0 Magyar | 7.000 Ft |

4.1GB HARD DISK

64MB SD RAM

### GERICOM Notebook számítógép
1+2év garanciával

- Intel TX alaplap, 512 KB Cache
- Intel® Pentium®MMX 233MHz
- 64MB SDRAM
- 4.1MB EIDE HDD
- 1,44MB Floppy Disk Drive
- 24x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya+Wavetable
- PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor, nyomtató, 2 soros port, Gameport, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Win95 vagy Win98 telepítve
- Made in Germany

12.1" TFT színes kijelzővel — Nettó ár: 359.900 Ft
13.3" TFT színes kijelzővel — Nettó ár: 449.900 Ft
15.1" TFT színes kijelzővel — Nettó ár: 649.900 Ft

**Memória akció! További 64MB RAM Notebook-ba nettó 19.900 Ft**

**Részletfizetési lehetőség! Minden termékünkre KAMATMENTES hitel!**

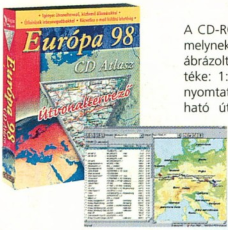
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig

| | | |
|---|---|---|
| ACOMP PEST: | 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. | Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 |
| ACOMP BUDA: | 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. | Tel./Fax: 356-6790, 212-8963 |
| PÓLUS CENTER: | 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. | Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 |

Internet: www.acomp.hu   Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

# 20% -os szoftver AKCIÓ november 30-ig!



## Európa CD atlasz

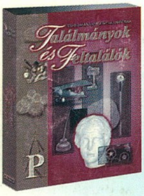
A CD-ROM egy naprakész útvonaltervező program, melynek legfontosabb tulajdonságai: • 530.000 km ábrázolt úthálózat • 50 európai ország térképe • léptéke: 1:300.000 • alternatív megoldásokat kínál • nyomtatási és e-mail küldési lehetőség • felhasználható útnyilvántartás készítéséhez. Részletes adatbázissal rendelkezik mégis könnyen kezelhető, valamint tökéletes segítséget nyújt a nyaralás vagy üzleti út autós útvonalának megtervezéséhez.

**8.990 Ft-20%**

## NASA - Az amerikai űrkutatás története

A **dupla CD-ROM** minden grafikai és technikai igényt kielégítve az amerikai űrkutatás történetét mutatja be a kezdetektől napjainkig. Csodálatos videofelvételek segítségével utazhatunk a Mercury, Gemini, Apollo űrhajókkal, miközben megismerkedhetünk az Apollo 13 drámai történetével és a Challenger katasztrófájával. Megtudhatjuk, hogyan jutott el az ember az első repüléstől a Holdra szállásig. A továbbiakban betekintést nyerhetünk az asztronauták napjaiba és az általuk végzett kísérletekbe, valamint a világűr sajátos közegeinek a rájuk gyakorolt hatásairól.

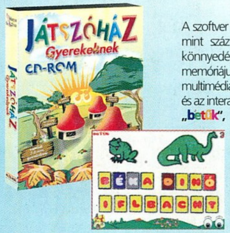
**7.990 Ft-20%**



## Találmányok és feltalálók

Nem kis hiányt pótolva végre megjelent az első magyar nyelvű interaktív tudományos enciklopédia, amely átfogja az emberiség technikai fejlődését a kőkorszaktól napjainkig: • informatika • telekommunikáció • földi-, vízi- és légiközlekedés • távközlés • űrhajózás. A több ezer oldalnyi hypertextes írott szöveg, a több órányi hanganyag, és sok videobejátszás, animáció teszik a szoftvert értékes darabbá. Korhatár nélkül ajánljuk az általános műveltség szinten tartásához és fejlesztéséhez.

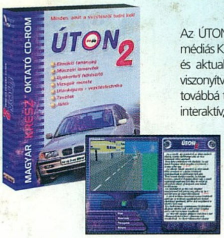
**9.990 Ft-20%**



## Játszóház

A szoftver óvodásoknak és kisiskolásoknak készült, melyben több mint száz játékos feladat segítségével a gyerekek játékosan, könnyedén tanulhatnak, illetve fejleszthetik ügyességüket, memóriájukat, logikai készségüket. A szoftver fejlesztése során a multimédiás lehetőségeket felhasználva az audiovizuális eszközök és az interaktív elemek is fontos szerepet kapnak a kiadványban. A „**betűk**", „**számok**", „**hangok**", „**kirakós**" és „**memória**" fejezetek különböző témájú és nehézségű feladatokat tartalmaznak, melyek által játékosan sajátíthatóak el az ábécé betűi, számok és az alapvető aritmetikai műveletek.

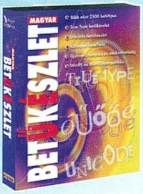
**5.990 Ft-20%**



## Úton 2.

Az ÚTON CD-ROM folytatásaként megjelent ÚTON 2 multimédiás KRESZ oktató program tartalmi anyagát tekintve bővebb és aktualizált, technikai megvalósítása korszerűbb elődjéhez viszonyítva. A szoftver több órányi videót és hanganyagot, továbbá több száz képet és animációt tartalmaz. Kezelőfelülete interaktív, könnyen kezelhető keresési rendszerrel rendelkezik, melyek együttesen teszik a kiadvány tartalmi anyagát érthetővé és könnyen elsajátíthatóvá. Kiváló taneszköz a **B** kategóriás jogosítvány megszerzéséhez, ugyanakkor sok hasznos ismeretre tehetnek szert a már rutinos vezetők is!

**7.990 Ft-20%**



## Magyar Betűkészlet

Egyre több felhasználó számára okoz komoly gondot a levelek, szerződések és egyéb dokumentumok tartalmához illeszkedő megjelenési forma megteremtése. A kiadvány több mint 2500 magyar ékezetes True Type és Unicode-os betűkészletet tartalmaz, melyek használatával végre eltűnnek a szembántó kalapos és hullámos ékezetes betűk. A felhasználó a legegyszerűbbtől, a legabsztraktabb formákig mindent megtalál a gyűjteményben, s válogathat a különböző stílusjegyek számtalan variációja közül.

**5.990 Ft-20%**

## Lakástervező 3 dimenzióban

A szoftver segítséget nyújt Önnek elképzelései valóra váltásában. Megtervezheti és berendezheti álmai otthonát, majd bármilyen szögben 3 dimenziós kép formájában megtekintheti a kész tervet. Módja van arra is, hogy az égbolt és a talaj 15 különböző megjelenítési lehetősége közül válogasson annak érdekében, hogy a befejezett tervet a lehető legjobb háttérbeállításban láthassa. A program lehetőséget nyújt többszintes házak terveinek elkészítésére is, továbbá arra, hogy az Expert CAD 3D használatával saját kezűleg tervezett képeket importáljon a programba.

**4.990 Ft-20%**

## Kert-tervező 3 dimenzióban

E programmal megtervezheti álmai kertjét illetve tájképét és elhelyezheti abban a növények, fák és virágok, illetve a kertben megtalálható eszközök fotórealisztikus képeit, melyeket bármilyen szögből nézve megtekinthet! Mielőtt elhelyezné a tárgyakat, a "Kert-tervező 3 dimenzióban" varázsló segítségével megnézheti tervei alapbeállításait, használhat tervmintát, de dolgozhat saját elképzelései alapján is. A növények növekedési ütemének megadásával láthatja azt is, hogyan fog festeni a kert pár év múlva.

**4.990 Ft-20%**

**MEGRENDELŐ KUPON**

**Küldje vissza a kupont a következő címre:**

Automex Kft.
1410 Pf.: 185

**Megrendelem a**

**..........................**

**..............CD-ROM-ot**

**Név: ......................**

**Cím: ......................**

**Tel.: ......................**

**Helység: ...................**

**Ir.szám: □□□□**

Logic 3

## JT 226
## Kormány és pedál

- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szög-kiválasztás
- Programozható gáz és fékpedálok

**15.990+ÁFA**

**Tapasztalja meg az ÚJ VALÓSÁGOT**

AMD

AMD az AMD logo, annak abból készült kombinációi és az AMD-K6® logo az AMD-K6® védjegye alatt áll, amely az Advanced Micro Devices bejegyzett védjegye, az Inc. Microsoft és a Windows a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei.

**Az Automex Kft. az AMD hivatalos disztribútora!**


**1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799**
**1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015**
**Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.com**
**www.automex.com**